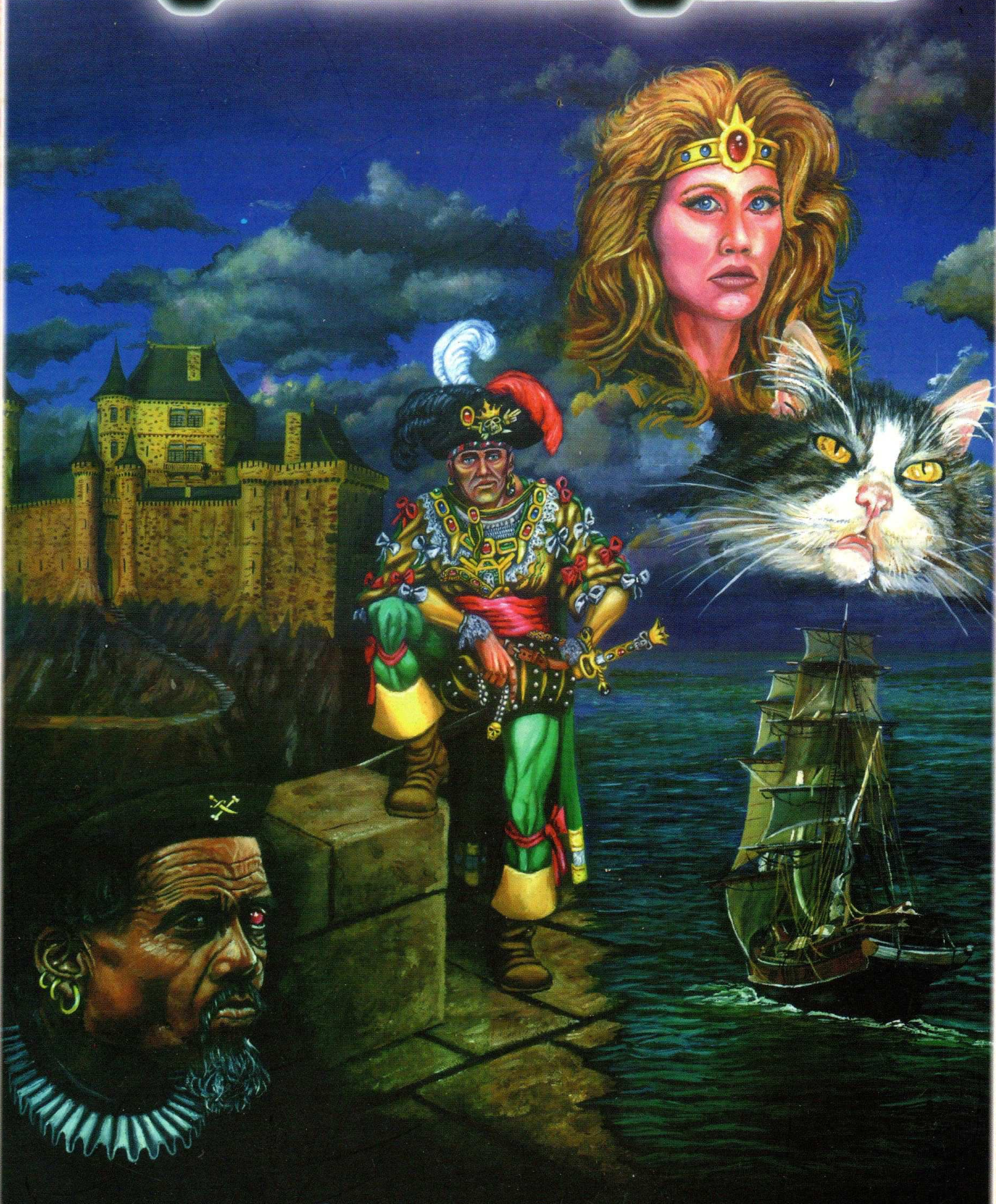

Sartosa
La Cité des Pirates



Aventures et Intrigues
en Estalie, en Tilée et dans les Principautées Frontalières

Le Grimoire pour
Warhammer
Le Jeu de Rôle Fantastique

Sartosa



"Sartosa - La Cité des Pirates" (222 PAGES). Une Production du Grimoire.

Auteurs : Sebastien Boudaud, Kamel Ayeb, Enrique Cordeiro & Christophe Swal.

Avec : RUSS NICHOLSON (Le Pouvoir Derrière le Trône, Le Seigneur des Liches, Sombre est l'aile de la Mort, Le Nouvel Apocryphe, Repose sans Paix...)

Autres illustrateurs : Pierre Noël, Christophe Madura, Christophe Swal, Enrique Cordeiro, Cedric Allemann, Eric Fessard, Mickaël Tognotti, Olivier Bergerat.
Consultants : GRAEME DAVIS (Co-createur de WJRF) & MIKE BRUNTON (La Campagne des Pierres du Destin)

Le Grimoire - Tome 17, numéro spécial.
(plus de 5 ans d'existence)
Edition limitée à 1000 exemplaires

Directeur de la publication : Sébastien Boudaud.
Directeur Artistique : Pierre Noël
Rédacteur en chef : Sébastien Boudaud.
Comptabilité et Gestion des stocks: Sébastien Boudaud
Maquette: Stéphane Martin, Ignacy Szczupal
Plans et cartes : Bruno Boisdron et Christophe Swal d'après des études de Pierre Noël et Alessandro Gatti.
Publicité et Distribution : Sébastien Boudaud.

Ont aussi participé à ce numéro :
Michael Andersen et Herik Hansen (Danemark), **Marco Bizzarri** et **Claudia Rege Cambrin** (Italie), **Oliver Rosenkranz** (Allemagne), **Andrea Angiolino** (Italie), **Alessandro Gatti** et **Patrizia Vadalà** (Italie), **Alfred Nunez** (U.S.A), **Giampaolo Simi** et **Roberto di Meglio** (du magazine Kaos), **Gali** (traductions).

Imprimé et mis en page par :
Accord Impression
13 Rue Saint Honoré
78000 Versailles
Tél : 01.39.02.10.00
Fax: 01.30.21.83.92

Adresse/Siège social du Grimoire :
3 rue A. Le Nôtre - 49300 Cholet / FRANCE
N°de Téléphone: 02.41.71.05.**79**
Numéro de Fax : 02.41.71.05.**55**

Anciennes parutions, disponibilités : nous contacter.

Principaux sites internet (en construction) :
www.chez.com/grimoire
www.mygale.org/02/grimoire (VF)
Adresse virtuelle : grimoire@easynet.fr

Dépôt légal: à parution
ISSN-ISBN : en cours
Fanzine Adhérent à l'association J.Presse - 30 rue Erard - 75012 PARIS - Tél : 01.43.45.22.07

Nos remerciements à tous ceux qui nous soutiennent et que notre retard a inquiété. Nous remercions également tous nos distributeurs qui ont permis le financement de ce numéro spécial. Bravo à vous.

Bibliographie :
Zaragoz de Brian Craig chez Boxtree
Red First de Jack Yeovil chez Boxtree
Ces ouvrages sont disponibles (nous écrire) !

Introduction

Les articles ont été réalisés avec la collaboration de nombreux auteurs de différentes origines, tous fans du monde de Warhammer, ainsi que quelques auteurs ayant officiellement participé à la création de ce jeu il y a maintenant plus de dix ans ! Bien que cet ouvrage ne soit pas officiel, chaque nom, chaque description a donné lieu à des travaux pointilleux. Une partie de nos recherches font d'ailleurs référence à des suppléments édités par **Jeux Descartes** en France, d'autres aux romans disponibles en anglais chez **Boxtree** et d'autres encore à des documents plus rares, voire épuisés. Voilà. Je pense que vous serez dorénavant convaincu de la qualité de nos travaux et que vous continuerez, dans l'avenir, à être aussi nombreux à nous soutenir. A vous de jouer !

Voici quelques précisions importantes concernant cet ouvrage :

Pour plus de simplicité, les événements sont tous placés dans le Calendrier Impérial. Il existe bien sûr différents historiques pour chaque pays du Vieux Monde et les dates références sont différentes, comme il existe un calendrier elfe ou nain... Les pays ou seule une ville est détaillée, ont un historique réduit. Il renvoie alors seulement aux événements principaux ou locaux ayant influencé la vie de ses habitants.
Les descriptions de lieux de ce Tome complètent celles figurant dans le Guide du Monde se trouvant dans le livre des règles (Cf. : pages 261 à 286). Les événements et les personnages appartiennent à la période qui suit la Guerre civile Impériale (Cf. : *L'Empire en Flammes*). Il pourra donc paraître y avoir quelques incompatibilités avec les suppléments édités pour Warhammer Battle dont la plupart des descriptions se rapportent à une période antérieur à **l'an 2500**. De toute manière, nous ne vous conseillons pas l'achat de ces suppléments pour les backgrounds, souvent trop légers et très « Battle », qui s'y trouvent.

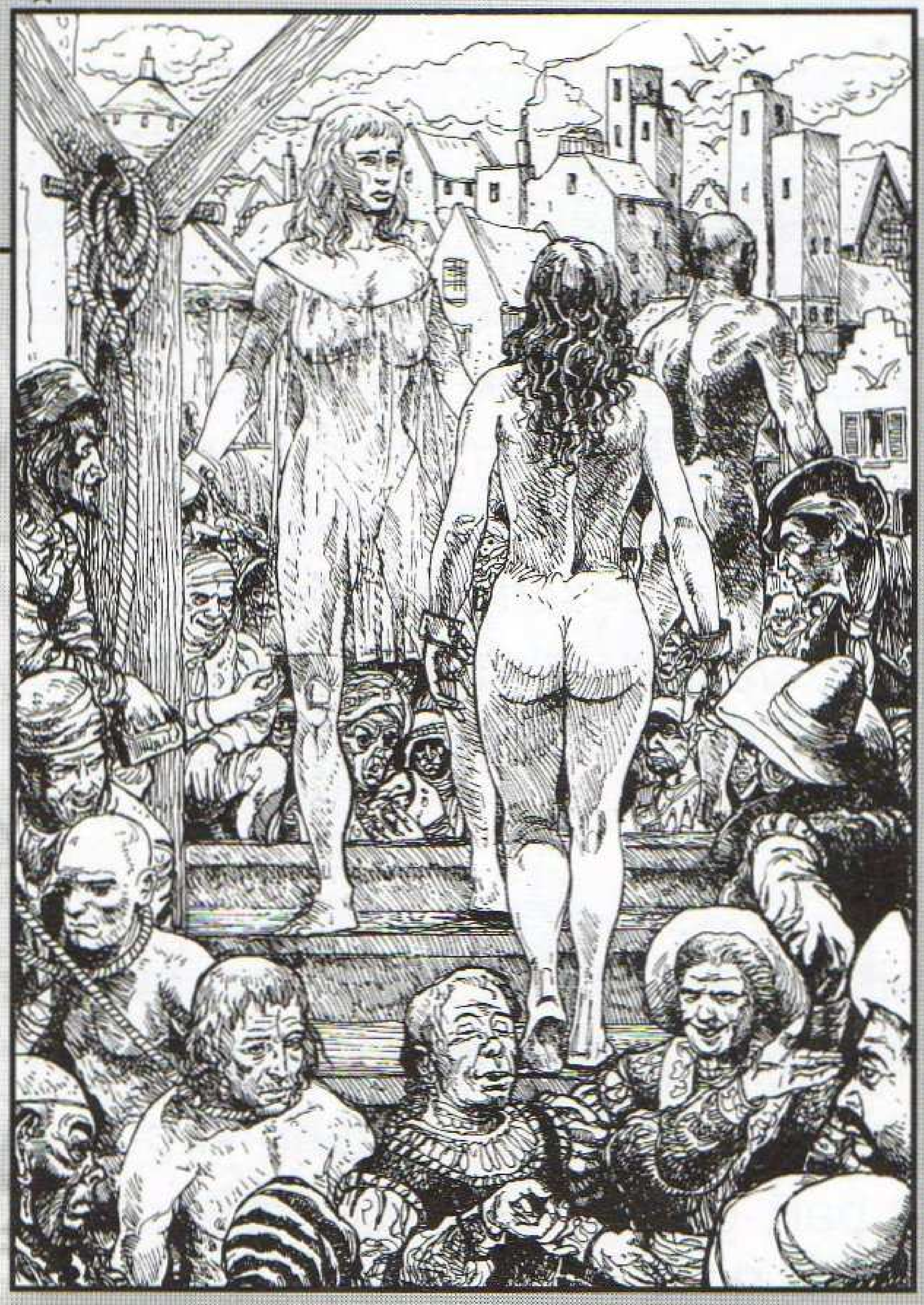
Les caractéristiques des profils qui sont notées d'un * tiennent compte d'une compétence, d'un avantage ou d'un handicap décrit. Les compétences occasionnant un bonus dans certaines conditions ne sont pas pris en compte dans le profil (exemple : Coups puissants).
Vous remarquerez que les textes font à de nombreux endroits référence à des livres du monde de Warhammer. Dans la plupart des cas, ils ne sont décrits que succinctement. Nous n'en savons malheureusement pas assez nous-mêmes pour aller plus avant dans leur description. Attention, car certains sont de grande valeur et d'autres sont interdits par les autorités du Vieux Monde (Empire et Estalie principalement)...

Nous conseillons au MJ de connaître parfaitement les **Personnages Non Joueurs (PNJ)** les plus importants de Sartosa avant de se lancer dans la première partie. Une grosse part de cet ouvrage traite des nombreux PNJ que pourront rencontrer vos joueurs car sur l'Ile. Plus que les lieux, les habitants apportent ici une couleur locale et une ambiance particulière. Ils vous permettront d'adapter facilement vos propres scénarios autours de personnages parfois surprenants qui ont chacun une histoire, un but et des intérêts différents. Ce sont des pistes facilement utilisables pour créer de nouvelles aventures ponctuées d'intrigues secondaires. Pour bien maîtriser Sartosa, le MJ devra donc lire plusieurs fois leur descriptif jusqu'à ce que leurs histoires et leurs noms lui deviennent familiers.

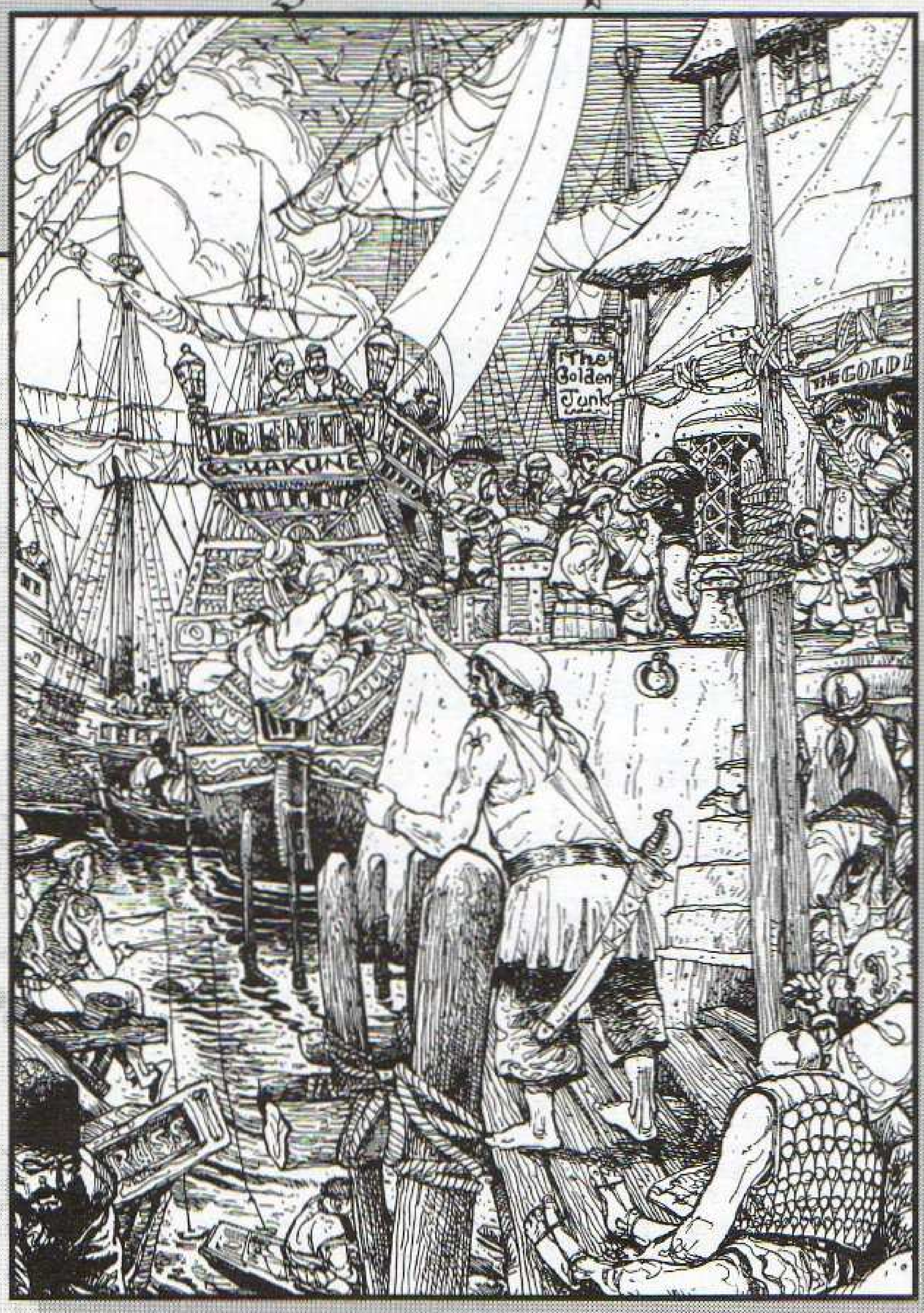
Si vous jouez avec les **Personnages Joueurs (PJ)** fournis dans la seconde partie de cet ouvrage, assurez-vous que vos joueurs connaissent au moins un minimum de chose sur leurs pays d'origine. Les chapitres traitant de la Tilée et de l'Estalie vous seront ici d'une grande aide. Si vous décidez de faire jouer des PJ de votre composition, quelques connaissances de cette zone du Vieux Monde seront bien utiles à vos joueurs. Vous pouvez pour cela photocopier les pages que vous jugerez importantes pour le joueur et lui remettrez quelques minutes avant la partie (puis vous lui confisquez définitivement...). Vous pourrez également faire des briefings individuels. Vous leur donnerez alors seulement tous les renseignements qui vous paraîtront indispensables à chacun. Exemple : Tout le monde (Estaliens comme Tiléens) doit connaître le nom du Roi d'Astarios alors que seuls les PJ originaires de Miragliano entendront parler des Gueules de Lions, etc.
Chaque chapitre peut être lu dans n'importe quel ordre, et tous ne sont pas nécessaires à la mise en place d'une première aventure.
Commencez donc maintenant par celui qui semble le plus vous intéresser !

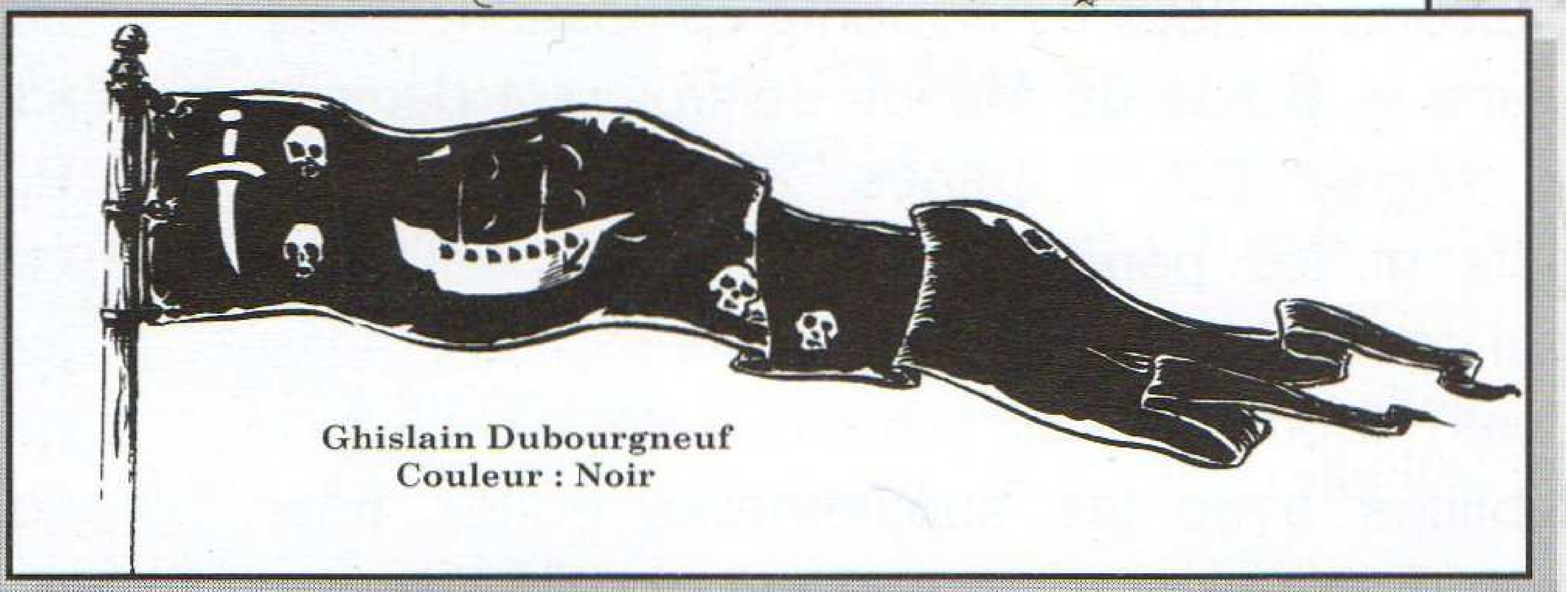
*Enfin, **laissez moi donner un coup de gueule** sans rapport direct avec le contenu de cet ouvrage bien qu'il soit en partie la cause de notre retard. Nous avons été l'objet d'un vol, d'une recette de plusieurs milliers de francs. Nous ne sommes pas les seuls puisque des habitués de la boutique semblent être dans le même cas, après avoir placé leurs jeux en dépôt-vente. Olivier Vidal était le gérant et le patron des Temples du Jeu. Vu notre (petite) structure et vu les faibles moyens dont nous disposons, le gérant du Temple du Jeu de Bordeaux nous a mis dans une situation très délicate. Il ne s'agit bien sûr pas d'un oubli de ce monsieur, très comptable et méticuleux (NDLR : qui a dit vicieux ?) au plus haut point, d'après nos lecteurs sur place, mais d'un véritable vol calculé et lamentable ! Les gens médiocres comme ce monsieur, le restent toute leur vie. Salut à vous, Olivier Vidal, vous avez fermé boutique, n'y revenez pas !*

SOMMAIRE





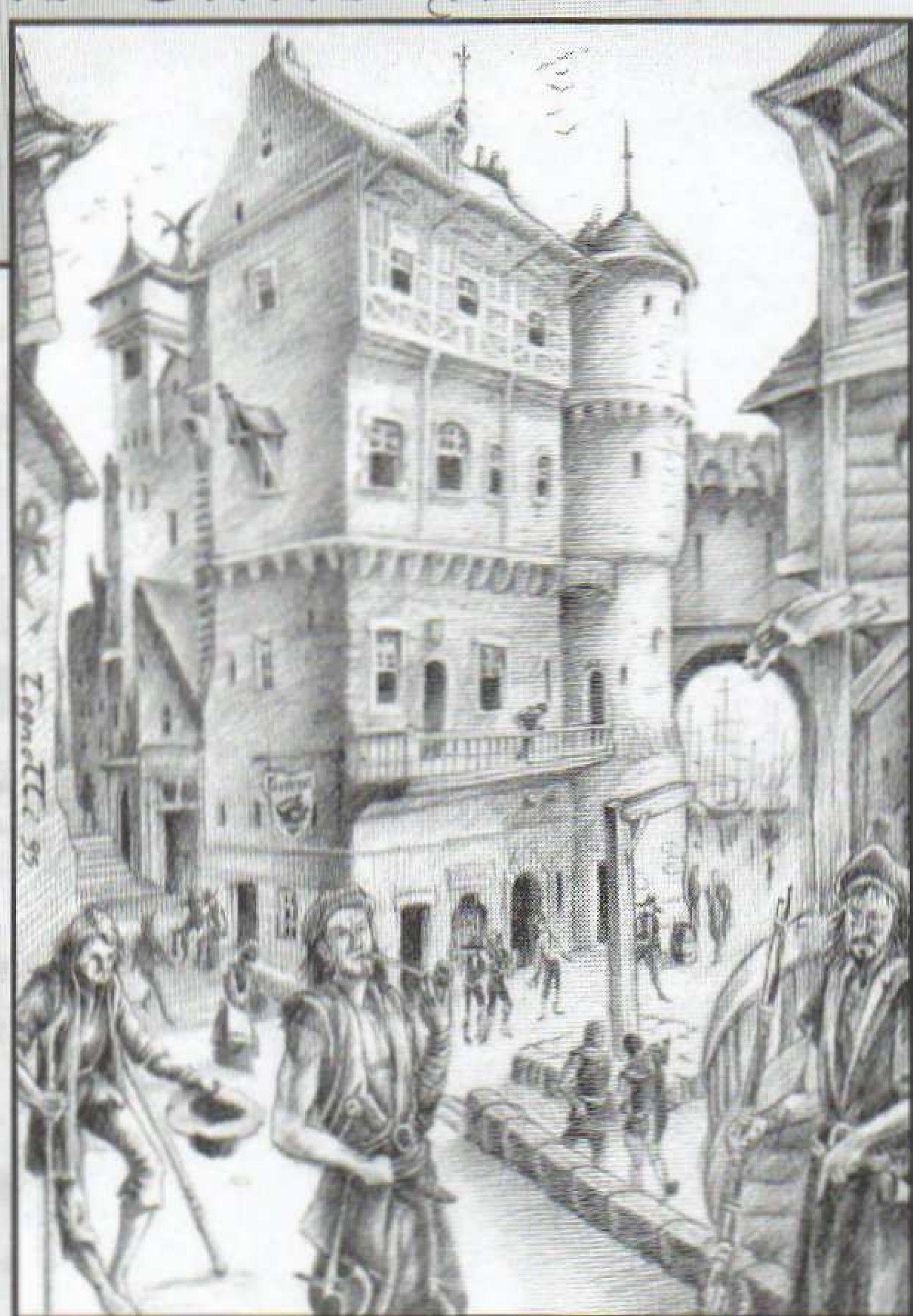


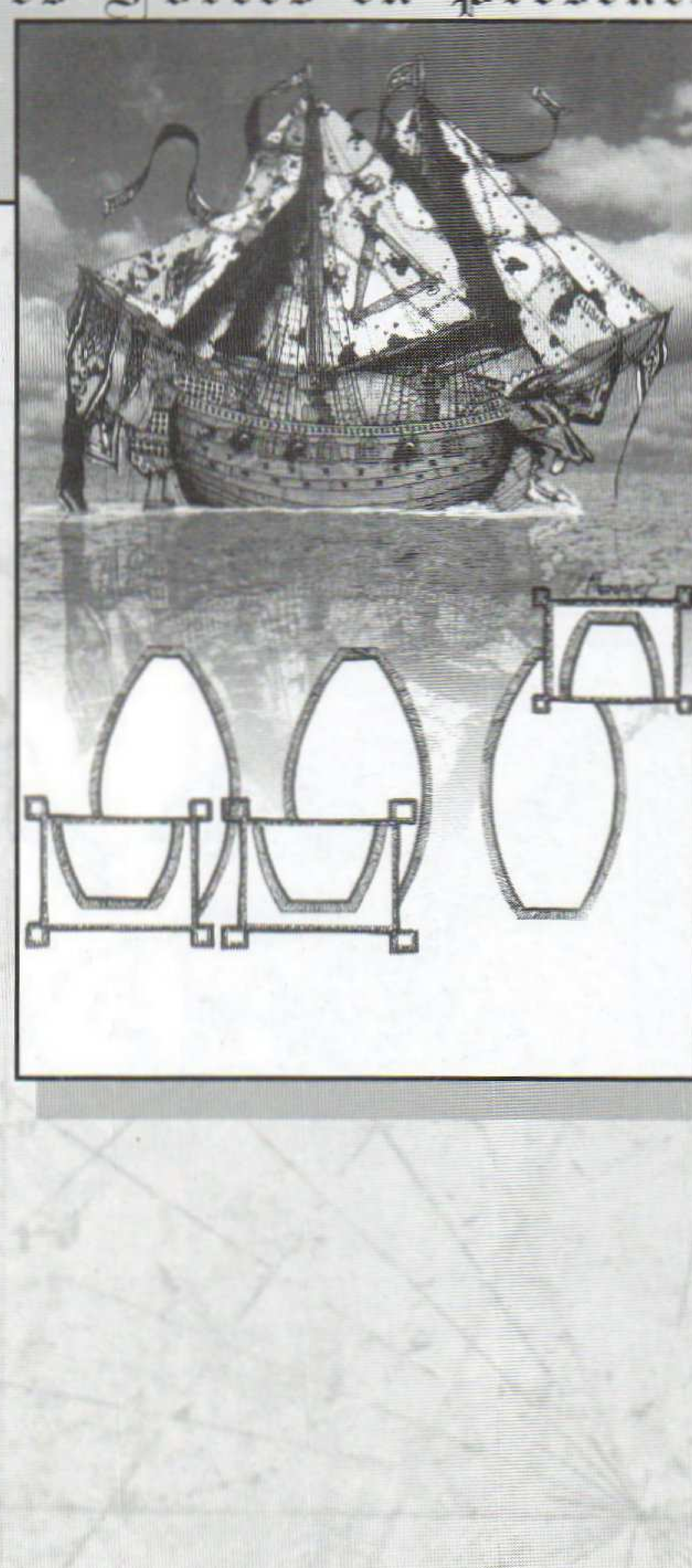







Tognotti

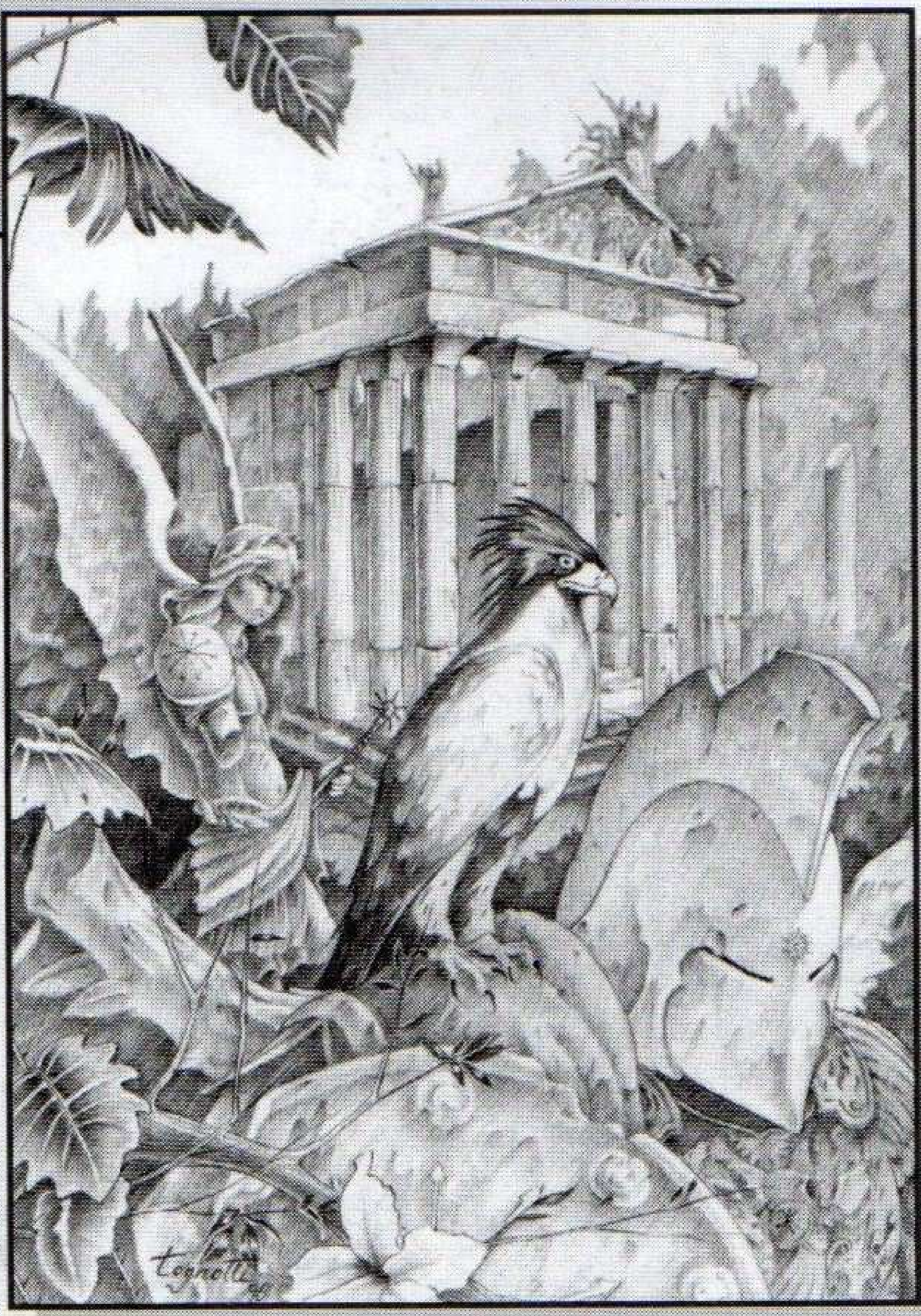




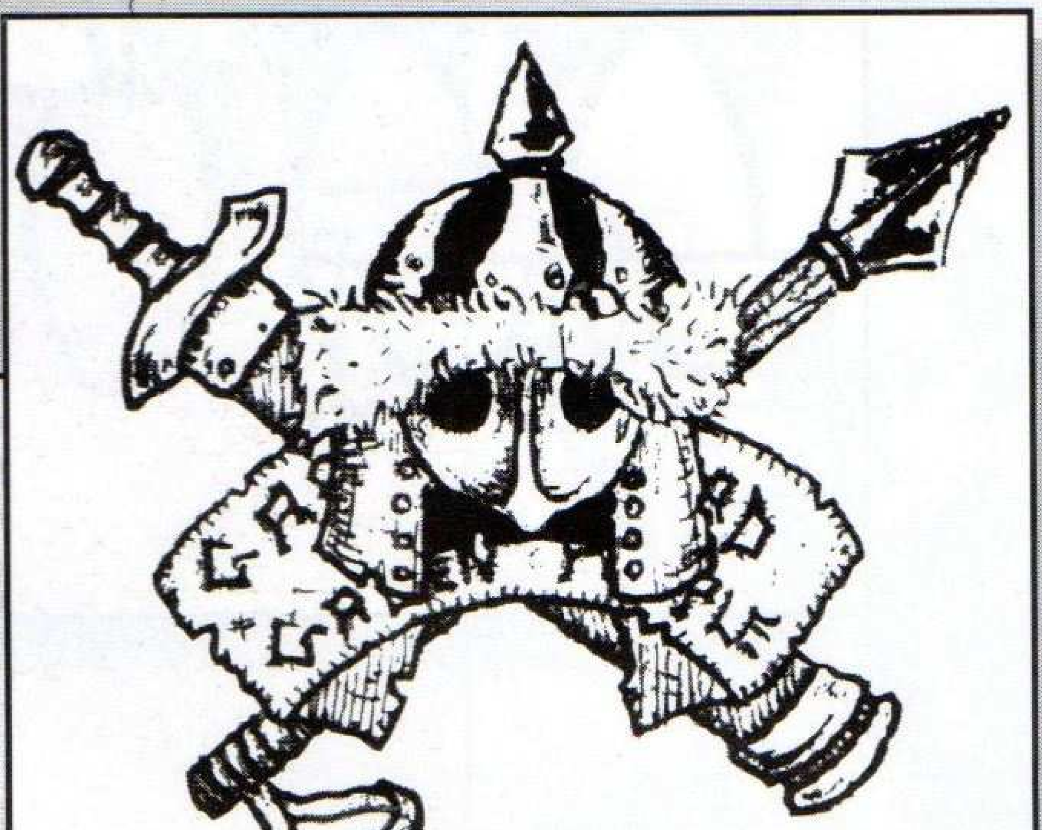


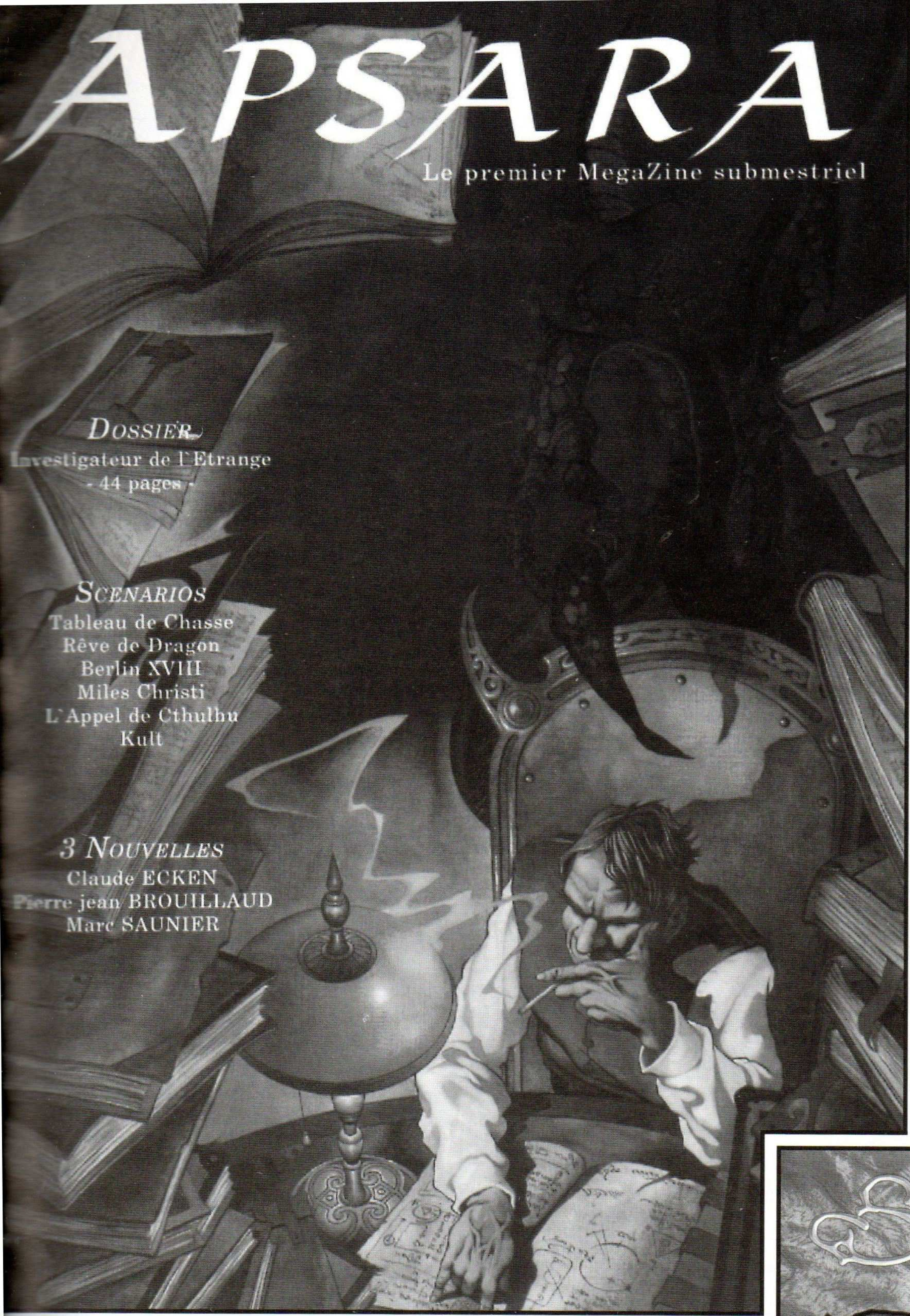


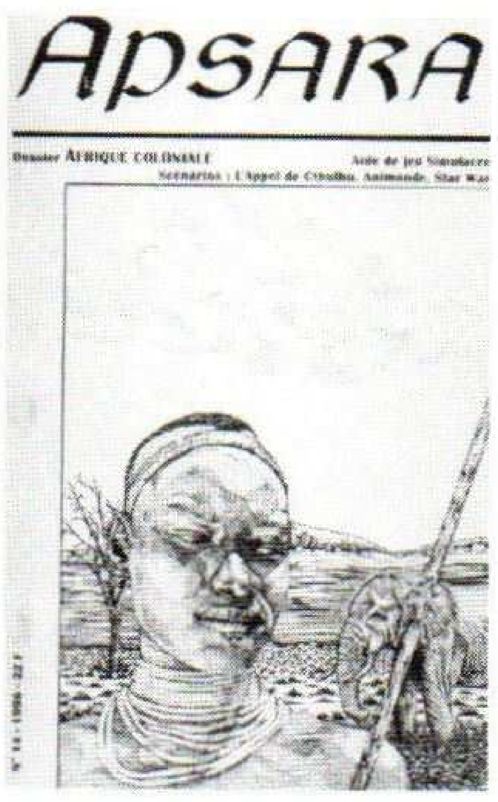












NUMÉRO 14, 68 PAGES

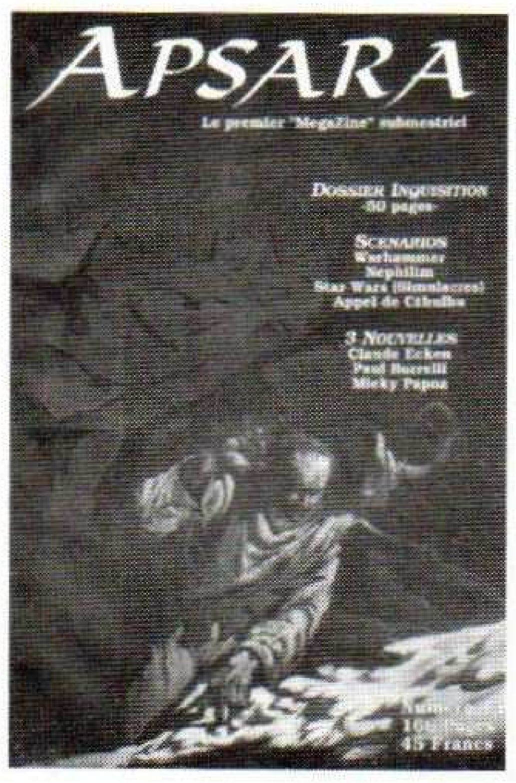
DOSSIER AFRIQUE

SCÉNARIOS: Animonde, AdC

CAMPAGNE: Star Wars (2/2)

AIDES DE JEUX: Simulacres

NEWS, CRITIQUES, SYNOPSIS,HUMEURS...



NUMÉRO 15, 166 PAGES

DOSSIER INQUISITION (50 PAGES)

SCÉNARIOS: APPEL DE CTHULHU, NEPHILIM, WARHAMMER, STAR WARS, VAMPIRE

INTERVIEWS: TRISTAN LHOMME, THIBAUD BEGHIN

NEWS, NOUVELLES, BOUQUINS, SYNOPSIS AIDES DE JEUX, ...ETC.

BON DE COMMANDE

Je commande les numéros suivants d'*APSARA*:

_N°14 à 20F _N°15 à 60F _N°16 à 60F

_Campagne(s) SEASONS (RdD) à 75F

_Reproduction(s) "INVESTIGATIONS" à 195F

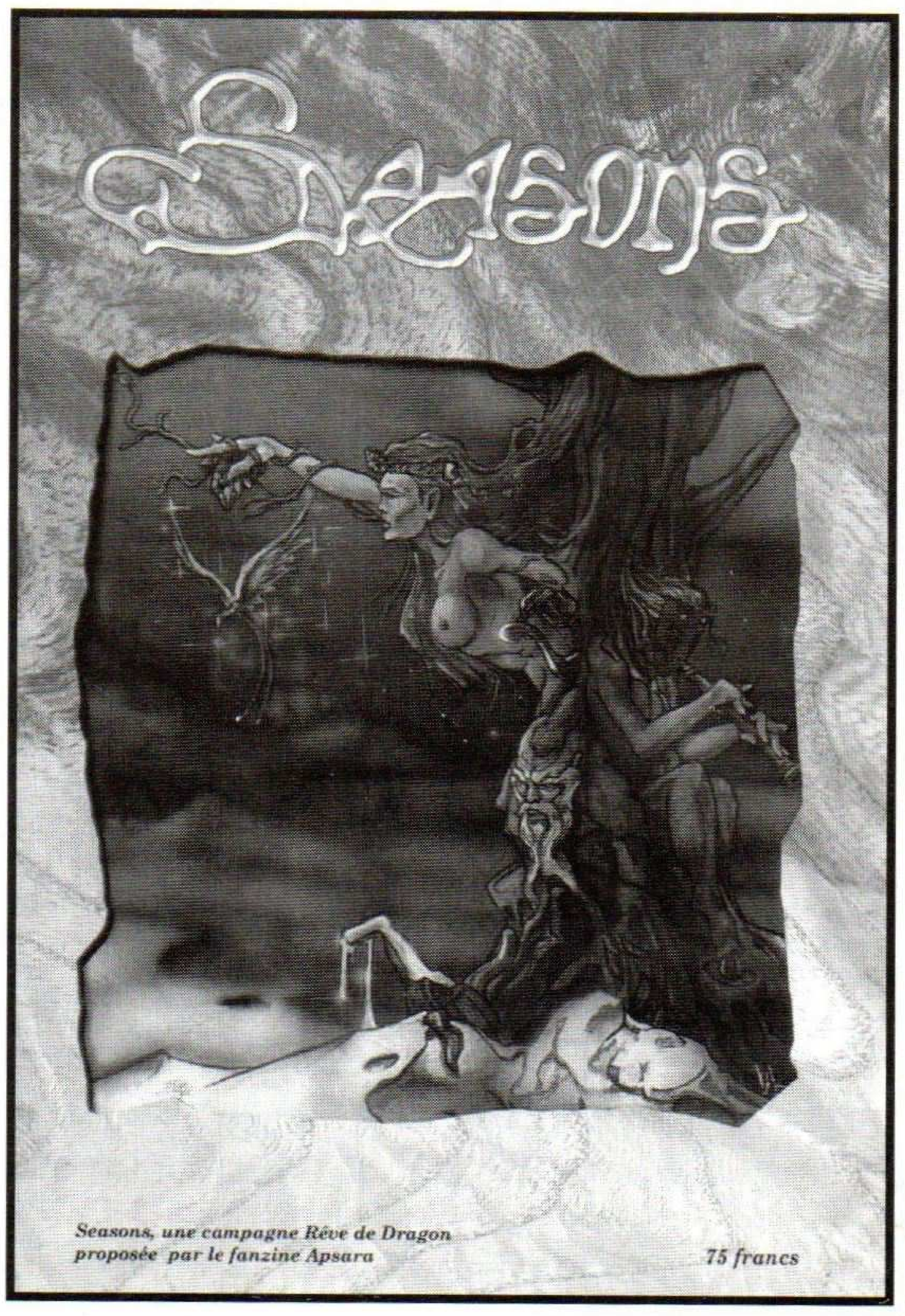
soit un total de_______FF (Frais de port inclus)

Nom **Prénom**

Adresse

Bon à remplir et à renvoyer à: **Apsara, 1 allée de la Comédie 44800 Saint Herblain**

Joindre le règlement par Chèque à l'ordre d'*Encre Noire*.



Seasons, une campagne Rêve de Dragon proposée par le fanzine Apsara *75 francs*

Description de la Cité Portuaire

Calendrier Impérial

-130	Fondation de la cité de Sartosa par des marins et des familles de pêcheurs.
-25	Les premier fermiers immigrants de Tilée s'installent à l'intérieur des terres de l'île.
451	Lors du Geheimnistag, Sartosa est assiégé puis capturé par une armée d'elfes noirs et de mort-vivants.
453	Les Légions de Remas reprennent Sartosa et mettent en déroute les envahisseurs.
1010	L'armée de Remas quitte Sartosa et laisse l'île sans protection.
1449	Débarquement et invasion de l'île par les forces arabes. Début de 100 années de piraterie arabe. Début de la fortification de la cité portuaire.
1550	La flotte tiléenne de Luccini attaque le port et échoue devant les fortifications.
1552	L'armée de Luccini envahi l'île et prend Sartosa par la terre après avoir débarqué au Sud Ouest de l'île.
1681	La Nuit des Repose Sans Paix. Des centaines de personnes meurent, attaquées dans les rues et dans leurs habitations par des mort-vivants sortis de leurs tombes humides.
1936	La piraterie arabe s'intensifie dans la Mer du Sud.
2254	Le Royaume Estalien d'Astarios conquière Sartosa.
2291	Les fortifications de la cité sont terminées. Une garnison estalienne s'installe définitivement à Sartosa.
2400	Sartosa se libère du joug Estalien pendant la Nuit Sacrée.
2401	Tous ceux ayant collaboré avec les Estaliens sont poursuivis et exécutés conformément à la loi universelle des pirates. Les gouverneurs pirates se succèdent en despotes pendant plus de 80 ans.
2410	Violente épidémie à Sartosa causée par du blé empoisonné. Les pirates soupçonnent les autorités estaliennes. L'animosité envers les estaliens grandit.
2426	Le Gouverneur Astolfo Bracciolungo établit la Charte des Pirates de Sartosa.
2485	Stefano Panciuto meurt dans son lit, contrairement à ses prédécesseurs. Son successeur, Angelo Cuorenero est élu pour une année avec le titre de Roi, comme le seront chacun des rois suivants.
2503	Deux canons vulcains sont installés et complètent la défense du port.
2517	Sartosa est administrée sans discontinuer par les pirates depuis près de 120 ans.

Historique

D'après la Chronique Historique Monumentale édité en 37 volumes et tenue par Järguch Nienenfest, prêtre de Véréna au temple de Nuln. Ces passages sont tiréd du Neuvième Volume.

Chapitre XXXXII
Les Sartosiens avec moi !
Une histoire sommaire de l'île du prince di Sartosa

Les témoignages historiques les plus anciens liés à l'île de Sartosa ont été découverts dans les ruines de la cité de Tobaro, à l'occasion de son repeuplement par les colons tiléens. De nombreuses et superbes fresques y décoraient en effet l'intérieur de plusieurs cavernes. Au-delà des chroniques inestimables des guerres contre les nains, ces fresques permettaient apparemment aux elfes de l'époque de dépeindre leur entourage et de laisser des traces de leurs découvertes. L'île de Sartosa, qui n'était bien sûr pas nommée ainsi il y a plus de quarante siècles était semble-t-il décrite comme un endroit inhospitalier et dangereux. Ses abords étaient gardés par une gigantesque créature marine alliant les caractéristiques du dragon et de la tortue.

La fresque raconte qu'un jour, une puissante magicienne elfe se rendit sur l'île à la tête d'une expédition de guerriers avec pour but de trouver des œufs du dragon aillant pour refuge une des profondes grottes percées dans les falaises. La fin de l'histoire n'est pas claire ; il semble que l'expédition ne revint



jamais à la cité des sept portes, mais les fresques montrent également que le dragon ne réapparut plus dans les eaux de la Mer su Sud. Aucune grotte de la taille décrite n'a jamais été retrouvée le long des côtes de l'île. De nombreux marins tiléens croient toutefois qu'elle existe, certainement dissimulée sous le niveau de l'eau, et que les œufs du dragon s'y trouvent toujours.

L'île ne réapparaît dans les chroniques que bien plus tard, environ 1000 ans plus tard. Des légendes de ce temps là mentionnent en effet une grande île de la Mer du Sud choisie par un dieu sombre. Toutes les histoires parlent d'un grand nuage noir s'y étant installé et ayant fait disparaître l'île pendant des mois, peut-être des années. Elles racontent également que Manann en fut si en colère qu'il interdit à ces bêtes de quitter l'île en créant au Nord de celle-ci les courants mortels que l'on connaît, et au Sud des bancs de sable à la triste renommée.



Ces légendes que l'on pourrait croire tirées du culte de Manann ne peuvent cependant pas être rejetées catégoriquement, car il est vrai que les fresques elfiques commentées ci-avant ne dépeignent jamais de courants ou de sables dangereux autour de Sartosa. De plus, avec le développement de la civilisation humaine, le peuplement de l'île par des bêtes féroces a été confirmé.

Pendant plusieurs siècles, de nombreux équipages occidentaux comme arabes affirment avoir vu des créatures effrayantes sur l'île alors que des vents mauvais les avaient poussé trop près de celle-ci. On estime d'ailleurs que beaucoup de navires ont été moins chanceux et se sont échoués sur les côtes. Quelques navires organisés en expéditions réussirent à débarquer leurs équipages mais jamais ils ne réapparurent. Les côtes de l'île Maudite furent évitées pendant les cinq siècles suivants.

Puis, en -130, les premiers colons s'installèrent sur la côte, des marins, baptisant la cité du nom d'un des leurs. Peu de gens pensèrent que la communauté de Sartosa deviendrait prospère, surtout du fait de sa difficulté d'accès. Au contraire, sa situation géographique fit sa richesse. Plus proche des zones poissonneuses, abritée des assauts hostiles par ses défenses naturelles, plus proche des côtes arabes, l'île de Sartosa devint au fil des années une plaque tournante du commerce en Mer du Sud. L'une de ses principales sources de revenus était devenue le droit d'accès au port. Une taxe devait être acquittée pour qu'un pilote puisse guider le navire en toute sécurité à travers les redoutables bancs de sable. Une véritable cité portuaire fut construite sur la pointe Nord-Ouest. Le reste de l'île demeura vierge de toute construction pendant encore quelques dizaines d'années.

Cette île n'a figuré sur les cartes que très tardivement. La première carte situant précisément la cité portuaire et détaillant l'intérieur des terres est l'œuvre du cartographe Sergi Falsario de (prononcez « dé ») Zaragoz, vers 2350. L'île est située au Sud de la Tilée. La Cité des pirates est installée elle, sur la côte Nord-Est de l'île. Elle porte le nom de l'Ile sur laquelle elle fut construite. Sartosa est aujourd'hui le refuge de pirates de toutes nationalités et de tous horizons. C'est une cité de 3000 habitants qui vivent directement ou indirectement de la piraterie. A ceux-là, il faut ajouter les équipages se trouvant en mer, ce qui en fait la plus forte communauté hors la Loi de tout le Vieux Monde. La population de Sartosa peut très rapidement doubler ou tripler lorsque l'activité pirate augmente. C'est le cas chaque année lors de l'élection du nouveau roi. De nombreux traités historiques attribuent l'île soit à la Bretonnie soit à l'Estalie (les Royaumes d'Astarios et de Cantonia) qui chacune revendiquent cette île. Deux puissantes familles tiléennes (les **Petricullo** de Remas et les **Spinaldo** de Luccini) disent également en avoir hérité de par leurs titres. Mais bien malin celui qui parviendra a récupérer ce qui aujourd'hui est entre les mains de farouches pirates. Sartosa est avant tout un refuge pour les hors-la-Loi des mers. Ici, aucun



chasseur de prime. Le port est une base de replie attractive et sûre. Certains pirates en ont fait leur port d'attache permanent alors que d'autres y débarquent occasionnellement. Les pirates surpris lors d'un pillage par les navires de guerre estaliens viennent également s'y réfugier.

Sartosa de part sa situation géographique tient une position stratégique. L'île et les eaux qui l'entourent verrouille la Mer de Tilée où passent tous les navires faisant commerce avec les différentes cités tiléennes (Cf. : description plus loin). Les navires marchands voyageant rarement avec une cale vide, les pirates n'ont qu'à choisir leur proie puis bondissent sur elle lors de sa traversée aller ou retour. Certaines cargaisons attirent les pirates. C'est pourquoi, les nefs en provenance de Tobaro (pierres précieuses, argent, minerais...) sont préférées à celles de Remas (grains, poissons). C'est une lutte sans partage entre les guildes de marchands tiléennes, les compagnies, et les pirates. N'ayant pas suffisamment de navires de guerre, ils doivent mettre en place de surprenants stratagèmes pour sécuriser les cargaisons... Il existe pourtant un équilibre forcé entre les chassés et les chasseurs. Le commerce n'est ainsi pas interrompu. La piraterie cesse pourtant dans la Mer du Sud lorsque l'Armada du Royaume d'Astarios y est présente. Cette présence fait l'objet d'accords commerciaux avec les cités souveraines de Tilée et n'est donc pas permanente : la flotte estalienne est très coûteuse. Des flottilles de caravelles pirates sillonnent la Mer du Sud, les côtes d'Arabie et le Golfe Noir. D'autres, en concurrence avec les corsaires bretonniens, attaque les galions estaliens chargés d'Argent sur le Grand Océan de l'Ouest. Les richesses que les navires pirates ramènent à chaque fois de leur chasse feraient tourner la tête de n'importe quel individu.

Comment Sartosa devint une cité pirate ? En l'an 2400, les actes grossiers que commit un soldat estalien à l'égard d'une jeune fille de la cité déclenchèrent une émeute incontrôlée. Ce soulèvement spontané allait avoir des répercutions très graves. En dix jours, les Sartosiens se débarrassèrent de tous les occupants estaliens, sauf de deux. Cette révolte fit plusieurs milliers de victimes chez les occupants. Elle avait, dit-on, pour principale cause, les taxes excessives que le Roi d'Estalie imposait au peuple de la cité portuaire. La première nuit fut déterminante pour l'avenir de Sartosa, on lui donna par la suite le nom de Nuit Sacrée. Depuis cette époque, le Sartosien type est représenté dans l'imaginaire populaire comme étant un robuste marin portant un foulard autour du crâne et maniant le coutelas avec dextérité, aussi bien pour découper sa viande que pour égorger en silence le citadin endormi, avant de lui voler ses biens...

Les Différents Quartiers

Sartosa n'est pas une cité entretenue. En fait, elle ne l'ai plus depuis plus d'un siècle. Ceci s'explique facilement : les pirates vivent sur leurs navires et l'or qu'il ramènent est rapidement dépensé dans la boisson, les drogues et les femmes. Seuls les pirates originaires de l'île possèdent une habitation ici et les autres doivent se contenter des dortoirs s'ils veulent dormir à terre. La cité est partagée en deux zones distinctes. Chacune de ces zones est entourée d'une muraille qui les sépare et les protège. Cette muraille, terminée en 2291, devait séparer les habitations des occupants estaliens de celles des tiléens. S'y trouvaient de petits commerces et des artisans divers, bref tout le nécessaire pour garantir l'indépendance de cette partie de la ville vis à vis de la seconde. La muraille n'est franchissable qu'en seulement trois endroits, trois postes de garde que les pirates surveillent et qu'ils condamnent d'une lourde grille la nuit tombée. Au Nord (à droite sur le plan) se trouve les anciens quartiers de la cité. C'est ici que vivaient la plupart des estaliens sous les ordres du Roi d'Astarios. S'y trouvent l'Ancien Cimetière, le Temple de Morr, la Forteresse Estalienne. Aujourd'hui toute l'activité qui s'y déroulait n'existe plus et les habitations installées dans des rues étroites sont pour moitié abandonnées. Au Sud (à gauche sur le plan), se sont les nouveaux quartiers. Les rues sont bien plus larges ici mais les habitations, bien que plus récentes sont dans le même état de délabrement que dans le premier quartier.

Le marché des esclaves est fleurissant à Sartosa et cela grâce aux marchands d'esclaves arabes. En Arabie, l'esclavage est autorisée et c'est dans ce pays que sont envoyés les criminels du Vieux Monde, pour une durée plus ou moins longue. Dans chaque cité arabe il existe un marché aux esclaves. Un esclave est souvent destiné à des tâches domestiques ou au travail des champs en Arabie. Il ont généralement un prix de base de (Force multiplié par Endurance) Doublons d'Or. Les enchères fixent ensuite le prix de vente définitif qui peut être très haut pour certains individus (futurs gladiateurs...). Les plus belles esclaves femmes seront achetées pour le plaisir de leur futur maître. Elles ont un prix de base approximativement égal à leur Sociabilité (arrondie à la dizaine la plus proche et en Doublons d'Or). Jetez 1D6, cela représente la quantité d'acheteurs intéressés au premier abord par l'esclave ou les esclaves présentés. Sur un 6, lancez un autre dé et ajoutez le résultat. Dans chaque foule qui se presse au marché aux esclaves, les véritables acheteurs ne sont que quelques dizaines. Le 1D6 peut être remplacé par 1D8 ou 1D10 si le nombre de marchands d'esclaves est important ce jour là. Pour chaque acheteur, ajoutez une surenchère équivalente à 10% de la valeur de base (min. 1 Doublon d'Or). Déterminez le nombre de surenchères restantes et jetez à nouveau le dé pour une seconde série d'enchères. Le jet de dés se fait autant de fois que

possible. C'est à dire, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de nouveaux acheteurs et le prix de l'esclave est fixé.

Les dieux sont également présents à Sartosa. Le plus important est Manann que les pirates vénèrent sous le nom de Stromfels le Dieu des Récifs et des Courants Marins (Cf. : *La Campagne Impériale*). C'est lui qui est à l'origine des courants qui ont protégé l'île jusqu'à aujourd'hui. Pour la description de Stromfels voir celle de Manann dans WJRF. Le Corsaire **Roger l'Audace** est un héros de Stromfels. Il coula en 2252 une flotte estalienne au large de L'Anguille. Quatre fois moins nombreuse en navires que celle des estaliens, la flotte du corsaire bretonnien pris avantage des courants et Roger L'Audace manoeuvra de telle sorte que les navires estaliens ne purent que se fracasser contre les récifs en tentant d'échapper à ses attaques. Khaine, le Seigneur du Meurtre, a une place importante dans l'île et compte de nombreux fidèles parmi les équipages. Un temple dédié à ce dieu se trouverait profondément enfoui à l'intérieur des ruines de la forteresse estalienne (Cf. :Carte de la cité) qui est elle même située ironiquement près de l'ancien cimetière où un temple de Morr fut bâti. Le Dieu des Voleurs, Ranald est une divinité de second plan car son culte implique une haine de la violence et du meurtre, ce qui ne convient pas toujours à la mentalité particulière des habitants de la cité. Les pirates font appel à lui pour qu'il leur porte chance. Un troupeau d'une centaine de vaches se déplace dans les vallées. C'est, dit-on, le troupeau sacré du Dieu Taal. En fait, il ne s'agit plus aujourd'hui que de quelques bêtes malades, une vingtaine tout au plus. La légende ne fait plus peur à personne mais aucun habitant n'a jamais osé empêcher se troupeau de se déplacer à son gré depuis qu'un berger fut tué par la foudre après les avoir chassé alors qu'elles broutaient tranquillement près de ses brebis. Les Dieux du Chaos sont proscrits bien que des membres d'équipage pratiquent, en secret ces cultes interdits.

Il est très facile de se procurer des armes à Sartosa, y compris des armes à feu ! Pour rendre cet état de fait, il suffit de décaler de deux crans la disponibilité des armes (de tous genres) dans le tableau des fréquences (Cf. : WJRF). Une arme Rarissime devient Inhabituelle, de Rare elle devient Courante... Les réserves de poudre (dissimulées dans la cité et ailleurs) y sont suffisamment nombreuses que certains disent (en blaguant) qu'elles pourraient bien un jour faire sauter l'île entière. Les denrées plus courantes sur le continent (nourriture, équipements...) sont ici plus chères. Elle sont au double environ du prix indiqué dans WJRF. Non pas parce que les biens sont rares mais parce que les pirates disposent de bien plus d'or et d'argent. Un repas à l'auberge coûte un Doublon d'Or. Tout objet demandant un travail artisanal (pièces d'armure, vêtements...) coûte environ quatre fois plus cher ici qu'ailleurs. Personne ne proteste de cet état de fait. Si tu n'a pas d'or, tu es le seul fautif. Tous des pirates pensent la même chose : il faut aller chercher l'or et l'argent là où il est, sur les galions estaliens et les navires marchands tiléens !

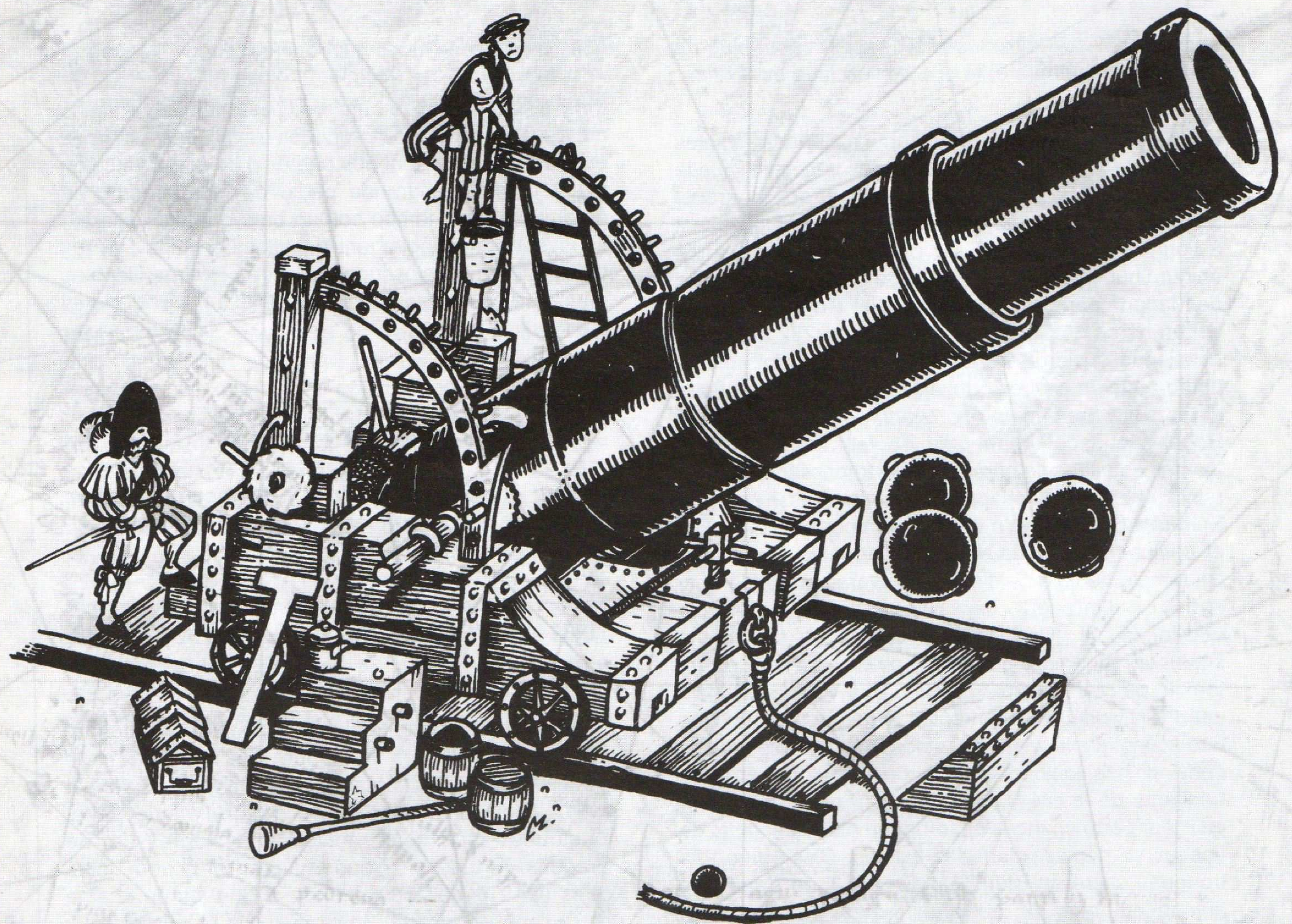
Il n'y a pas de guilde officielle. Les quelques artisans qui travaillent à Sartosa sont des travailleurs acharnés et pour cause, se sont des pirates d'un âge avancé ou ayant perdu une grande partie de leur témérité en perdant soit une jambe soit un bras ou plus encore... Ils vivent convenablement en effectuant des travaux artisanaux et en s'occupant d'autres affaires illégales partout ailleurs, sauf à Sartosa (Cf. : PNJ types prétirés).

Plans des Bâtiments

Ci-joint, quelques plans dont le MJ pourra se servir lors de ses scénarios maison.(voir pages suivantes).

Les Fortifications et les Défenses

Des bancs de sable se déplacent chaque jour le long des côtes de l'île. Aucune carte précise n'a jamais pu en être faite. Ils sont la meilleure protection naturelle de l'île. Quelques spécimens solitaires et agressifs de Dragons Tortues y séjournent pour y pondre leurs œufs (Cf. : page 238 de WJRF). Une lourde chaîne barre l'entrée du port fortifié lors des blocus et cela, pour empêcher toute tentative de passage de force d'un navire qui aurait pu se rendre jusqu'ici. Des fortins sont disséminés tout le long de la côte sur les hautes falaises rocheuses. D'autres sont creusés dans les récifs ou construits sur la plage au Sud de l'île. Il n'existe qu'un seul passage pour entrer dans le port. C'est un chemin étroit qu'un seul navire peut suivre de front. Des pilotes guident les embarcations à travers les bancs de sables et le courant qui peut entraîner n'importe quelle embarcation sur les rochers battus par les vagues. Aucune coque ne peut résister à un choque violent avec ces récifs. La plupart sont très menaçant d'ailleurs, car invisibles, juste sous la surface de l'eau... La tradition, guidée par la prudence, veut que tout nouvel arrivant ait les yeux bandés à l'approche des côtes de Sartosa. Si nécessaire, des pirates sont amenés à bord pour remplacer les matelots aux yeux bandés durant les manoeuvres d'approche. Un pilote ayant réussi à faire franchir ces obstacles à un navire doit avoir une part sur la cargaison. Il doit également obtenir symboliquement du capitaine une pièce d'or supplémentaire pour chaque femme se trouvant à bord du navire (les femmes portent malheur à bord). Le secret de l'Ile est ainsi resté bien gardé depuis des dizaines d'années. Tout matelot étant soupçonné d'avoir trahi un tel secret est puni de la pendaison.



Les Canons Vulcains

Les deux canons Vulcains qui défendent le port sont de fabrication impériale. Ils ont été inventés à l'école militaire de Nuln et fondus par les armuriers nains. Ils mesurent chacun environ 20 mètres. Ils sont en bronze. La portée maximale d'un canon Vulcain est de 6000 mètres. Cette portée fantastique a surpris plusieurs fois les navires de guerre estaliens naviguant au large de l'île. Un chef canonnier est responsable de leur entretien. Il a avec lui une dizaine d'hommes qui peuvent armer et pointer ces deux canons en deux Tours de Jeu (12 Rounds). Seul l'axe horizontal des canons peut être modifié. Ils sont pointés vers l'entrée des bancs de sable de Sartosa. Tout navire s'y aventurant se trouve dans leur ligne de mire. La Force Effective de leurs projectiles est de 30 et les dégâts sont déterminés comme d'habitude mais avec 2D6. Un nouveau test de CT sous celle du chef canonnier est fait pour chaque 6 obtenu. En cas de réussite, le D6 est lancé à nouveau et son résultat additionné aux dégâts comme à l'accoutumé, etc. Les boulets, énormes, ont une paroi épaisse et sont creux, ce qui ne les empêche pas d'être incroyablement lourds et encombrants. Un système de poulies remédie à ce problème. Chaque détonation est si puissante qu'elle peut résonner pendant plusieurs minutes en rebondissant contre les parois du bunker. Les servants sont pour la plupart devenus sourds et communiquent par pantomimes. Trois salves, pour chaque canon sont la règle. Puis, ils sont laissés a refroidir. Chaque tir supplémentaire a 5% de chance (cumulatif) de provoquer l'explosion du canon ou de la poudre au moment du chargement. Et cela, le chef canonnier actuel, Hans Taubzstummer n'est pas près à le risquer. Ces canons sont sa raison de vivre, il ne voudra les perdre pour rien au monde. A courte et à longue distance, chaque canon peut être chargé de 10 à 15 boulets pesant quelques dizaines de livres. Chaque boulet a une portée extrême de 500 mètres et s'abattent sous la forme d'une pluie destructrice avec une force moindre de 7. Ils sont en plus sujets aux mêmes problèmes d'ignition que les armes à feu classiques.

La Forteresse

Cette bâtisse est une solide construction estalienne (elle figure sur le plan de la cité) est réputée imprenable. Elle est bâtie sur un solide massif rocheux qui est lui même creusé de nombreux bunkers reliés entre eux par des boyaux creusés par d'anciens prisonniers. Chaque bunker regroupe une ou plusieurs grosses pièces, qui sans être de la taille des canon vulcains, sont capables d'atteindre un navire à plusieurs milliers de mètres de là. Au dessus, les

remparts sont garnis de canons de marine, de calibre inférieur, confisqués par les pirates au cour des ans. La Garnison de la forteresse est composée d'équipages tirés au sort, représentant une centaine de canonniers. Elle est renouvelée régulièrement, au moins trois fois par saison. Les uniformes sont rarement portés. Se sont des tuniques usées et sales qui ont appartenues à l'armée d'Astarios. Enfin, la solde d'un pirate est presque ridicule pour la cité, avec 8 DO par semaine.

Les Bunkers

Ils sont situés dans les falaises et sur les plages de l'île. Leur répartition et leur emplacement précis doit rester secret. Il n'existe donc aucun plan. Les Bunkers sont creusés dans la roche, ou construits sur la falaise, en pierre ou en bois, et savamment camouflés. La plupart sont équipés de bombardes fixes, installées là depuis des dizaines d'années. Les pirates en poste ici sont peu nombreux. Ils ont généralement assez de vivre pour un mois. Quelques hommes sont chargés de donner l'alerte en cas d'attaque. Ils disposent de chevaux, leur permettant ainsi de couvrir rapidement la distance qui les sépare de la cité. Des habitants des villages voisins collaborent également à la surveillance de la sécurité des côtes. Une prime est d'ailleurs offerte pour toute information. D'énormes balistes sont installées sur la côte. Mobiles, elles peuvent être présentées en face de n'importe quelle flotte ennemie ayant apparu à l'horizon. En cas de débarquement, se sont les premiers engins de guerre que les assaillants trouvent en face d'eux...

La Charte des Pirates, les Lois

L'honneur existe entre pirates comme il existe à Brionne, entre voleurs. Pour quiconque connaît les règles simples qui régissent la cité, Sartosa offre une grande liberté comme elle n'existe nulle part ailleurs dans le Vieux Monde. Mais pour que les choses soient claires il faut qu'elles soient écrites. Une charte fut rédigée en l'an 2426 par **Astolfo Bracciolungo**, qui se nommait lui même alors Gouverneur de la Cité de Sartosa. Cet homme était un personnage assez surprenant et avait des origines nobles. Voici les quelques points que la charte aborde et qui sont encore aujourd'hui respectés par l'ensemble des pirates (un pirate est ici un nommé citoyen). (Voir Charte page suivante).

Le Roi des Pirates

Il est élu chaque saison par le conseil des pirates. Le conseil des pirates est constitué de 40 membres choisis parmi les capitaines de navires de l'île. Le Roi des pirates est élu parmi eux. Si personne ne se présente, le capitaine déjà en place garde son poste une saison supplémentaire. On parle de saison de chasse ou de course mais cela correspond en fait à une année entière du calendrier Impérial. Un conseil restreint régit l'île en pleine saison. Il réuni 10 capitaines pirates et le Roi. Ces capitaines n'ont pas débuté leur saison de chasse. Eux et leurs équipages restent à Sartosa. Ils constituent la défense de la cité et du port. Chaque réunion du conseil se fait avec la présence d'un ou



La Charte des Pirates

Moi, soussigné Astolfo Bracciolungo, capitaine de navire sous pavillon indépendant, gentilhomme de fortune et gouverneur de la cité de Sartosa, élu à cette fonction par mes semblables dans le respect de la loi,

Considérant le nombre croissant de querelles et de bagarres, de blessés et d'accidents qui ont lieu dans notre cité, Rappelant à nos frères de la côtes que nous sommes des pirates, fiers de notre liberté et de notre honneur et que nous ne sommes pas de vulgaires bandits,

Déclare qu'à partir de ce jour et désormais, toutes les anciennes peines pour quiconque volera, attaquera ou tuera un de nos citoyens sont restaurées :

Quiconque dans le territoire sous ma juridiction s'emparera d'une chose appartenant à un citoyen, excepté un objet provenant d'une épave d'un navire naufragé, aura un doigt coupé et sera condamné à TROIS mois de prison, à l'eau et au pain sec, avec de la viande ou des légumes frais une fois par semaine.

Cette peine ci-dessus peut être augmentée en proportion de la valeur du butin volé, si l'objet dépasse la valeur de 10 Doublons d'Or. Cette peine devra être triplée si le vole à eu lieu lors d'une effraction ou avec la menace d'une arme.

Quiconque frappera ou blessera citoyen après en avoir été incité ou avoir été provoqué par ce dernier recevra QUARANTE coups de fouets, du sel sera mis sur ses blessures et il sera attaché deux jours sur une potence à côté de celui qui l'avait provoqué. La peine ci-dessus sera doublée si cette personne l'avait frappé ou blessé sans raison.

Quiconque infligeant des blessures durables sera emprisonné pour un nombre d'années dépendant de la gravité de sa mauvaise conduite.

Toutes les peines données ci-dessus, pour vole et blessure, seront à nouveau doublées si ces crimes sont commis par un capitaine de navire ou un officier.

Quiconque tuant un citoyen, le rend aveugle ou paralysé sera mis à mort par, pendaison sur la place publique, comme quiconque étant soupçonné d'avoir révélé la route pour rejoindre notre cité à un étranger, en lui faisant connaître comment éviter les récifs ou les bands de sable.

Quiconque ayant tué après avoir été provoqué devant plusieurs témoins peut avoir sa peine modifiée. Il pourra demander à être décapité.

Quiconque crachant sur le sol d'une rue publique ou s'y entraînant avec une arme, blasphémant les dieux, vendant des contrefaçons, ou harcelant des demoiselles, sera enfermé pour respectivement un jour, une semaine, un mois ou un an dans une cage pendue à l'un des murs de la cité et exposé au vent, au soleil, à l'air salé, nu en été et vêtu d'un sac en hiver.

Pour conclure,

Aux personnes qui disent que ces punitions sont bien plus lourdes que celles infligées partout ailleurs, comme par exemple dans les autres cités de Tilée,

Je déclare que nous sommes des pirates et des gens bien maniérés, habitués a se respecter les uns les autres, sous les lois que nous nous sommes nous même données. Et c'est une bonne chose que notre loi puisse être un exemple pour les autres nations.

plusieurs prêtres de Stromfels et se déroule généralement dans l'une des salles du Palais de Sartosa (Cf. : plan) bien que parfois elle ai lieu dans la forteresse qui garde la cité (Cf. : plan de la ville). La salle du conseil n'a aucune disposition particulière. Les capitaines sont d'ailleurs assis aléatoirement, lorsqu'ils ne restent pas simplement debout. C'est lors de ces réunions que les capitaines exposent leurs projets les moins secrets et décident de l'avenir de la cité.

Le Roi des Pirates a sous son commandement l'ensemble des navires pirates de la Mer du Sud, de la Bretonnie et d'Estalie jusqu'à la lointaine Lustrianie. Le Roi actuel a un tel charisme auprès des pirates des différentes mers qu'il pourrait réunir une flotte immense en quelques mois. Que ce soit pour des projets personnels, pour faire des prises en nombre, ou défendre l'île. Les capitaines faisant partie du conseil sont ceux aillant rapporté le plus grand nombre de prises ou coulé le plus grand nombre de navires de guerre. Il n'existe aucune comptabilité des prises ou des actes héroïques, et aucun classement n'est tenu. Lorsqu'un capitaine se retire du conseil, il cède sa place à un capitaine plus méritant, dans le sens où celui-ci a été reconnu comme étant devenu digne de cette fonction par les membres du conseil qui sont les seuls juges.

Le Roi des pirates aillant une part sur chaque cargaison rentrant au port, la richesse de ce dernier est rapide et facile. Il n'éprouve souvent plus le besoin de sortir en mer et son équipage est laissé entre les mains de son second. Il a accès a la salle du trésor dont il possède la clef et son contenu lui appartient, comme il appartiendra à ceux qui le succéderont. Cette salle à la surface monumentales, au plafond haut et aux murs épais contient des richesses incroyables. Une porte en Bronze de manufacture naine (R : 10 ; D : 30 ; DS : 40%) en condamne l'entrée. Elle est protégée magiquement par les sorts Verrou Magique (niveau 3) et Renfort de Porte (additionner les bonus au caractéristiques). L'intérieur est encombré de coffres pleins de pièces d'or, de perles et de bijoux et des caisses contenant des objets précieux, exotiques ou magiques s'y entassent. On dit y voir également des sculptures étranges ramenées de Lustrianie, des reliques sacrées, mais également des pots de terre et des jarres contenant des épices rares de Cathay, du vin et bien d'autres choses encore... Ces richesses s'amoncelles dans cette salle depuis des dizaines d'années et la remplissent progressivement. Le Roi actuel se promène parfois dans les allées étroites qui sillonnent les immenses piles d'objets et les amas de sacs. Ces trésors n'ont pas trouvé d'acquéreurs et sont entreposés là. Une partie sont des dons fais à chacun des rois qui se sont succédés et qui n'ont pas trouvé bon de les emporter à leur départ. Les vieilles pierres et les oeuvres d'art jugées sans valeur ont pour la plupart été abandonnés là. Cette salle se situe sous le Palais de Sartosa et le passage qui y conduit est secrètement gardé et ne figure pas sur le plan donné dans ce chapitre...

En mer, il n'y a qu'un seul maître à bord après Stromfels, c'est le capitaine. A terre, quiconque vole ou tue peut être punit d'après la Charte. Une mise à mort est bien souvent le résultat d'un jugement expéditif. Et c'est ainsi qu'est la loi à Sartosa (il faut bien nourrir les iguanes...). La mort par pendaison punit les meurtriers, les mutins, les escrocs, les traîtres et les espions. Si l'assassin et la victime sont tous deux membres du même équipage, cette sentence doit être déterminée par le capitaine du navire auquel ils appartiennent. C'est alors à lui seul de décider de la forme que prendra cette punition. Ainsi, si un homme blesse un autre pirate au sein du même équipage, le capitaine peut ordonner un dédommagement en or, montant fixé suivant son humeur (son alignement...) et la cause de l'acte. Il arrive qu'un capitaine décide de couper les oreilles ou le nez d'un marin pour les même raisons. Si la victime meurt, le capitaine ou les amis ou les parents de la victime (ou sa femme*) peuvent exiger sa mort ou toucher ce dédommagement. Dans le premier cas, l'assassin est solidement attaché avec le corps de sa victime et rejoint le royaume de Manann avec elle : ils sont tous deux jetés par dessus bord. Le Roi des Pirates aidé du conseil doit enrayer les disputes ou les vendettas (entre tiléens). C'est pourquoi, si un différent implique deux ou plusieurs équipages, on fait appel à lui. Il suffit de réunir quelques membres du conseil (cinq suffisent). Il peut rapidement se tenir dans n'importe quel lieu public, souvent une taverne ou une rôtisserie pour délibérer puis rendre la sentence.

La situation politique de Sartosa est privilégié par la force de sa flotte qui, rassemblée, est sûrement la plus importante du Vieux Monde (il n'existe pourtant pas de registres précis). Sartosa est courtisée par les anarchistes tiléens qui ont besoin de fonds pour mener la guerre aux autorités corrompues qui réglementent et corrompent la tilée. En fait, les anarchistes ne savent même pas ce qu'ils veulent eux même, ils savent seulement qu'ils ne veulent plus des lois qui régissent aujourd'hui les cités de Tilée, mais sont animés par les mêmes désirs de liberté que les pirates. Alors que certains défendent le retour d'un ordre ancien (le retour d'un souverain suprême, comme le veulent les **Foulards Rouges** de Remas), d'autres travaillent pour les dieux du Chaos (Tzeentch). Tout n'est donc pas si simple...

Autant en Emporte la Tempête

Une prime sur le butin est accordée au premier qui repère un gibier. Cette prime dépend de chaque capitaine, et de la cargaison du navire gibier. En cas de blessure, un pirate a sa part sur le butin doublée. Chaque blessure grave a son tarif. On attribue une prime de 300 Doublons d'Or

à un pirate qui perd ses yeux ou ses deux jambes. La perte d'un œil, d'un pouce ou de l'index de la main droite vaut 100 DO et chacun des autres doigts 50 DO, ainsi de suite...

Les rares barbiers-médecins compétents de Sartosa (possédant la compétence *Traumatologie*) sont particulièrement bien traités. Leur première fonction sont celles de barbier et d'arracheur de dents. Une coupe de barbe et de cheveux coûte ainsi entre 2 et 4 Doublons ! Lorsqu'ils arrachent des dents le prix est fixé par le patient. Plus il paît bien moins il souffre et moins il est généreux, plus l'opération ressemble alors à une séance de la torture... Du fait de leur dextérité, ces barbiers ont également la charge de cautériser les plaies, au fer rouge, pour stopper les hémorragies. Ils ont l'habitude d'amputer les blessés les plus graves. Bien trop souvent aux dires de certaines victimes... Cette technique est reconnue très utile à plus d'un titre. Premièrement, il est inutile d'essayer de soigner une plaie purulente ou une profonde blessure dans un environnement marin. Le sel ronge tout. Deuxièmement, sur un navire comme a terre, sur l'île, les maladies sont nombreuses et se développent facilement dans la crasse des corps et la saleté des lieux. Un pirate blessé et affaibli contracte rapidement une maladie qui infecte sa plaie. Troisièmement, les barbiers-médecins possèdent rarement la compétence Chirurgie. Il leur est souvent très difficile d'extraire les projectiles (balles, pointes de flèches...) profondément enfouis dans un membre. La solution la plus simple est donc, encore ici, privilégiée.

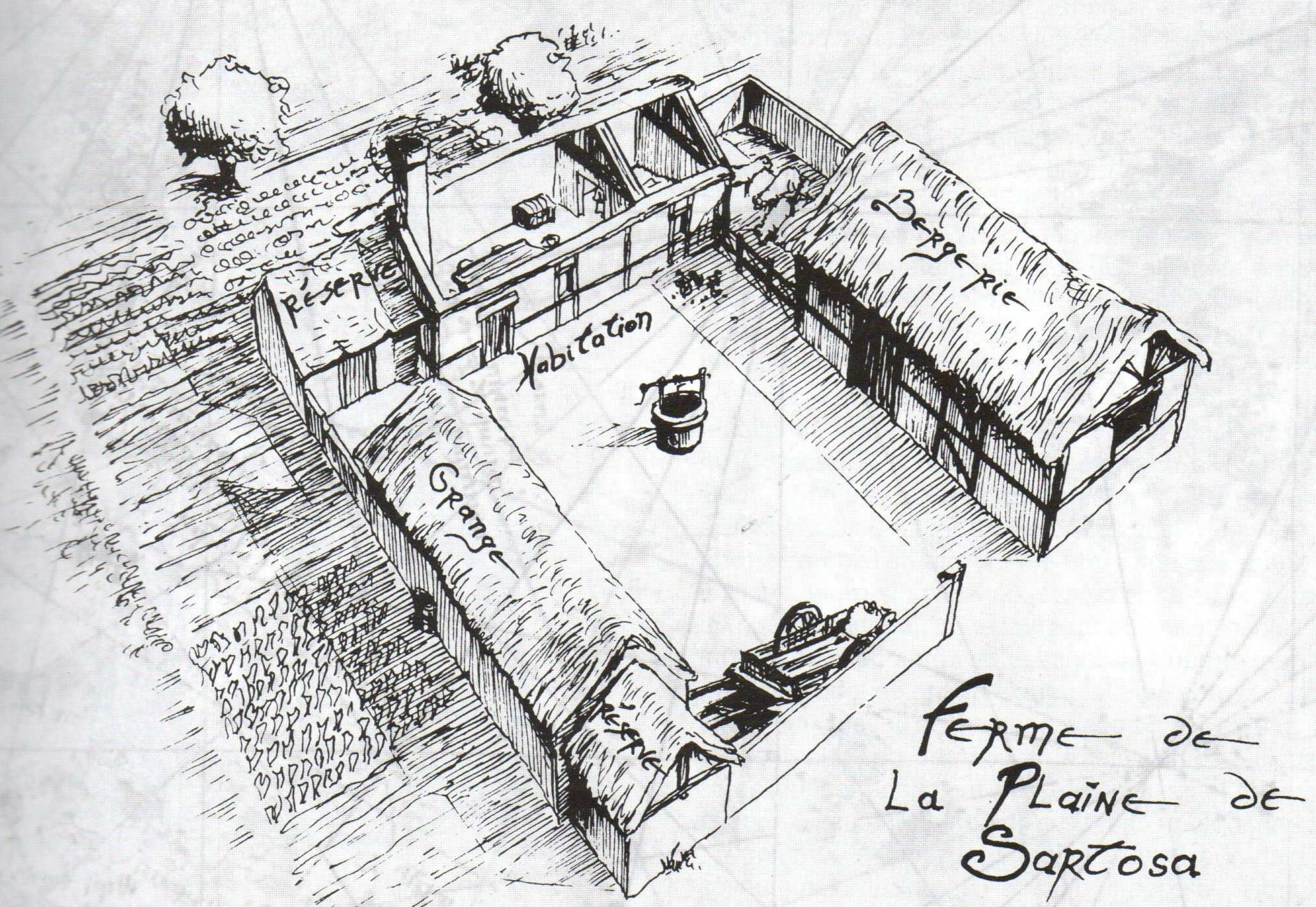
Les corsaires, ces pirates au service d'une nation, sont en général acceptés sur l'île bien que de nombreux habitants les soupçonnent d'espionnage. Les pirates capturés par les autorités estaliennes ou tiléennes sont pendus et les corsaires sont emprisonnés. C'est là, la grande différence entre ces deux carrières. Malgré la méfiance des pirates et toutes les précautions prises, il semble que des espions existent réellement parmi la population de l'île. Les enfants nés sur l'île sont destinés a devenir bergers ou pirates. Pour eux le choix est pauvre. Subissant l'Inquisition dans leur pays, les pirates estaliens sont les plus nombreux à Sartosa. La cité est devenu leur refuge privilégié, bien protégé et pas trop loin des côtes estaliennes pour le permettre de faire payer leur exile forcé aux autorités royales. Les arabes, les bretonniens et les tiléens sont également trois minorités importantes, liées en partie à l'histoire de l'île. Quelques équipages, sont composés (en partie seulement) de Sudrons à la peau d'ébène et aux muscles saillants. Anciens esclaves, ils entretiennent une certaine animosité avec le peuple arabe esclavagiste et leurs représentants parmi les pirates. Quelques demi-orques sont également répartis dans plusieurs équipages. Ils sont originaires des principautés frontalières et représentent une force non négligeable. Enfin, il est possible de croiser quelques halfelings. La plupart ont un poste de cuisinier de bord et ont ainsi choisi l'aventure. Les elfes et les nains sont quasiment inexistants. Les premiers à cause de leur mentalité qui ne convient pas vraiment à cette carrière et les seconds du fait que ce peuple n'a jamais vraiment aimé naviguer. Il n'existe aucun quartier spécifique à l'une ou l'autre des races ou des nationalités présentes dans l'île.

A Sartosa, un pirate est avant tout un hors la loi et non un pirate arabe ou un pirate tiléen... Ici on ne se préoccupe donc pas de savoir de quelle race ou de quelle origine est un homme, ni pourquoi il est pirate, et cela aussi longtemps que l'on peut compter sur lui lors d'un combat. Bien sûr, cela n'empêche pas le fait que les pirates arabes détestent avoir à combattre contre les leurs, surtout s'ils sont de la même religion. Les estaliens et tiléens sont en avance sur l'Arabie et l'Empire dans les domaine de la cartographie, de la navigation, des armes à feu, et de la conception des navires, c'est pourquoi, les pirates de ces deux nationalités sont parmi les plus redoutables adversaires. Les pirates arabes naviguent d'ailleurs bien souvent sur des navires estaliens à forts tonnage, pour leur robustesse légendaire alors que les navires tiléens, de plus petite taille sont plus rapides et manoeuvrables.

Des femmes pirates existent pourtant. Elles doivent être deux fois plus dure et deux fois coriaces que les hommes pour pouvoir paraître au sein de leurs rang et pour survivre. Elles ne sont pas très nombreuses, mais elles existent et sont respectées en tant que telles. Lorsqu'il ne s'agit pas d'une pirate, mais d'une femme qui reste à quai, le terme femme* est un terme poli pour maîtresse et prostituée. Ces femmes restent à Sartosa, comme les jeunes enfants. Les pirates enrôlent parfois de force, mais jamais d'hommes mariés. La plupart des navires pirates ont des enfants ou de jeunes adultes à bord. Se sont bien sûr des mousses mais les autres sont des pirates à part entière, fils de pirates, ils remplacent leur père décédé ou malade. Ils ont droit à une part entière de butin et sont considérés comme des hommes.

Le Reste de l'Ile

Les bergers et les paysans de l'île cultivent leurs propres vignes qui donnent un vin blanc liquoreux qu'ils nomment le Tuzo (prononcer touzo). Les fermiers cultivent le Blé. Des sangliers et de petits mammifères sauvages parcourent les bois. Mais le mouton reste la principale source de nourriture de l'île. Malgré ces richesses naturelles, la ville de Sartosa doit acheter ou pirater la majorité de sa nourriture. La quantité et la variété des sources de nourriture sont suffisamment importantes pour nourrir l'ensemble des habitants de la cité lors de blocus maritimes. Des marchands très entreprenants font de gros profits en vendant de la nourriture à la Cité de Sartosa. Ils viennent de Tilée, de Luccini principalement. Les pirates ne s'en offusquent pas, ils possèdent tout l'or nécessaire au paiement des marchandises qu'il leur



manque et que ces marchands proposent. Bien que la cité soit séparée presque totalement du reste de l'île qui ne dépend pas des pirates, les fermiers viennent parfois vendre une partie de leurs récoltes sur le marché de la cité des pirates (Cf. : description de l'ensemble de l'île).

Il existe de nombreuses petites îles autour de Sartosa. Elles ne sont bien sûr mentionnées sur aucune carte (excepté peut-être sur celle de son découvreur) et peu sont visibles à partir des côtes. Certaines semblent même disparaître puis réapparaître beaucoup plus tard, comme émergeant à nouveau de la mer, des îles fantômes. Plusieurs d'entre elles, au large du Volcan de l'île, ont d'ailleurs été baptisées du nom de pirates disparus. Enfin, une petite île pourtant porte un nom, il s'agit des Récifs de Stromfels, sur la côte Sud-Ouest. Là, sur un petit groupe de rochers a été consacré un oratoire dédié au Dieu Stromfels.

Les Pavillons

Les pavillons pirates sont principalement de couleur noir et ornés d'un symbole se rapportant au capitaine du navire auquel il appartient (et pas au navire). La religion du capitaine ou le Dieu auquel le navire a été consacré sont très importants pour connaître la couleur de l'étendard. Le crâne blanc humain est systématiquement utilisé par les adorateurs de Khaine qui l'utilisent pourtant quelques fois sur un fond rouge, rappelant la couleur du sang. Mais le noir est également utilisé car c'est aussi la couleur du Dieu Morr, le frère de Khaine à qui ce dernier vole des âmes. Le bleu foncé est utilisé par les pirates adorateurs de Stromfels, Dieu des Récifs et des Courants, et de Mercopio mais il faut noter qu'à grande distance, n'importe quel observateur risque de le confondre avec un pavillon noir ! Les couleurs de Myrmidia sont soit le rouge soit le bleu foncé, celle de Ranald est le noir, la couleur des familiers de Ranald le chat et le corbeau. Enfin, aucun navire pirate n'a un pavillon à la couleur de Shallya, car la déesse ne permet pas que l'on tue en son nom et surtout, le blanc risquerait d'être mal interprété...

Les Distractions

L'alcool et les drogues de toutes natures sont autorisées et donc consommées quotidiennement (Cf. : *Middenheim - La Cité du Loup Blanc*). Ce sont les principales occupations des pirates, bien avant les autres loisirs comme les femmes et le pillage de navires. Les taverniers sont suffisamment nombreux. Les pirates jouent beaucoup. Les jeux de cartes et de dés sont très répandus évidement. Mais le **Bras de Fer** (Cf. : règle dans *la Campagne Impériale*) est une activité assez répandue. **Le Brûle Poing** également. Il s'agit là aussi d'un duel. Ce jeu consiste à maintenir le plus longtemps possible une main au dessus d'une flamme d'une bougie. Chaque round, un test

d'Endurance est tenté (au lieu d'un test de Force pour le Bras de Fer...). Dès que l'un des deux concurrents échoue à son test, il retire sa main et perd donc la manche. En cas d'échec de 40% ou plus, la main est brûlée, le personnage souffrira alors d'un malus de 1D10% en Dextérité lorsqu'il se servira de cette dernière durant les 1D6 jours qui suivent. Si les deux adversaires retirent leurs mains en même temps, la manche est nulle. Un autre jeu mets en concurrence, lui, plusieurs adversaires à la fois. Il s'appelle le **Qui Pisse Perd** ! Son nom parle de lui même puisqu'il consiste pour un participant à ingurgiter le plus de pintes de bière possible sans tomber ivre mort ou quitter la table pour un besoin urgent. Tout participant possédant la compétence Résistance à l'Alcool a un bonus de 10% aux tests d'Endurance (les nains et les ogres ont un bonus doublé à 20%). La boisson choisie peut être également du vin ou une boisson plus forte encore. Mais dans ce cas, consultez la règle détaillée sur l'alcool, page 84 du *Manuel du Joueur*. Chacun de ces jeux organisés dans les tavernes de Sartosa font l'objet de gros paris et parfois même de tournois. Bref, les pirates de Sartosa passent de joyeux moments lorsqu'ils sont à terre, racontant des histoires et décrivant leurs aventures en mer dans lesquelles ils ont échappé au chasseur de pirate Marcus Rodriguez ou bien à la flotte estalienne, ou encore comment ils ont croisé le chemin d'un de ces poissons immenses à la mâchoire impressionnante ou celui du crabe au corps et aux pinces si gigantesques qu'il aurait pu broyer leur navire d'un seul coup (le Leviathan et le Promethean) !

La Piraterie

Bien que les pirates n'attaquent pas les navires faisant partie d'un convoi, rarement un navire à la voile et préfèrent attaquer un navire à l'ancre, l'abordage et le combat qui s'en suit est incontournable. Après un abordage et la prise d'un navire, les pirates accomplissent toujours une cérémonie. Tout navire est coulé sur place avec la cargaison qui ne peut être embarquée et offert ainsi en sacrifice au Dieu Stromfels. Les hommes d'équipages survivants sont libérés et placés dans une ou plusieurs barques avec suffisamment de nourriture et d'eau pour pouvoir rejoindre la côte. Les adorateurs de Khaine font souvent une entorse à cette règle et égorgent parfois tous les survivants avant de les jeter à la mer ou d'entasser leurs cadavres dans une barque à la dérive. C'est le prix que demande le Seigneur du Meurtre. Seuls doivent être embarqués les prisonniers ayant une valeur probable (voyageurs et officiers). Les personne enlevées sont celles les plus richement habillées (ou occupant une cabine). Elles devront être enfermées dans la cale durant tout le voyage jusqu'à l'accostage dans le port de l'île. Là, les rançons sont fixées par le Capitaine du navire et en présence du Roi de Sartosa. Elles peuvent être très élevées. Plusieurs dizaines de milliers de doublons d'or ont été demandé



pour la **Baronne Maria Vasquez Calderon** qui, depuis son enlèvement, voue une terrible haine aux habitants de l'île (à un tel point qu'elle aurait promis l'équivalent de sa rançon à qui lui ramènerait les têtes d'**Alfonso de Montenas** et du capitaine **Juan Alberto Horrendo**...). Il arrive ainsi que la valeur d'une rançon exigée dépasse la valeur totale de la cargaison du navire lui-même ! Dans l'attente du paiement, les prisonniers de haut rang sont installées confortablement dans les grandes pièces du palais. Les otages de marque sont invités à la table du Roi et séjournent sous bonne garde dans le palais, tout le temps nécessaire. Mais sans paiement après plusieurs mois, l'individu est vendu comme esclave ou disparaît mystérieusement.

Au moment de l'abordage, l'ennui avec les pistolet, c'est que le coup ne part pas toujours. Il n'est pas non plus question de recharger l'arme au cour d'un combat. Les pirates se servent d'abord de leur sabre ou du couteau qu'il portent toujours sur eux, sortant à l'improviste l'un des pistolets qu'ils cachent sur eux. Les pirates possèdent ainsi plusieurs pistolets. La crosse est renforcée de métal et peut encore servir au contact... La bombe explosive et la bombe incendiaire complètent l'ensemble. Elles sont utilisées par les plus fous des pirates. Pour plusieurs raisons possibles (dommages trop importants, cargaison impossible à transborder en pleine mer...) le capitaine peut décider que l'équipage pirate abandonne le navire et qu'il s'empare de sa nouvelle prise pour en faire leur nouveau vaisseau pirate. Le navire déserté est offert à Stromfels, lors du sermon du capitaine, le pavillon est alors hissé sur le nouveau vaisseau, et le premier est

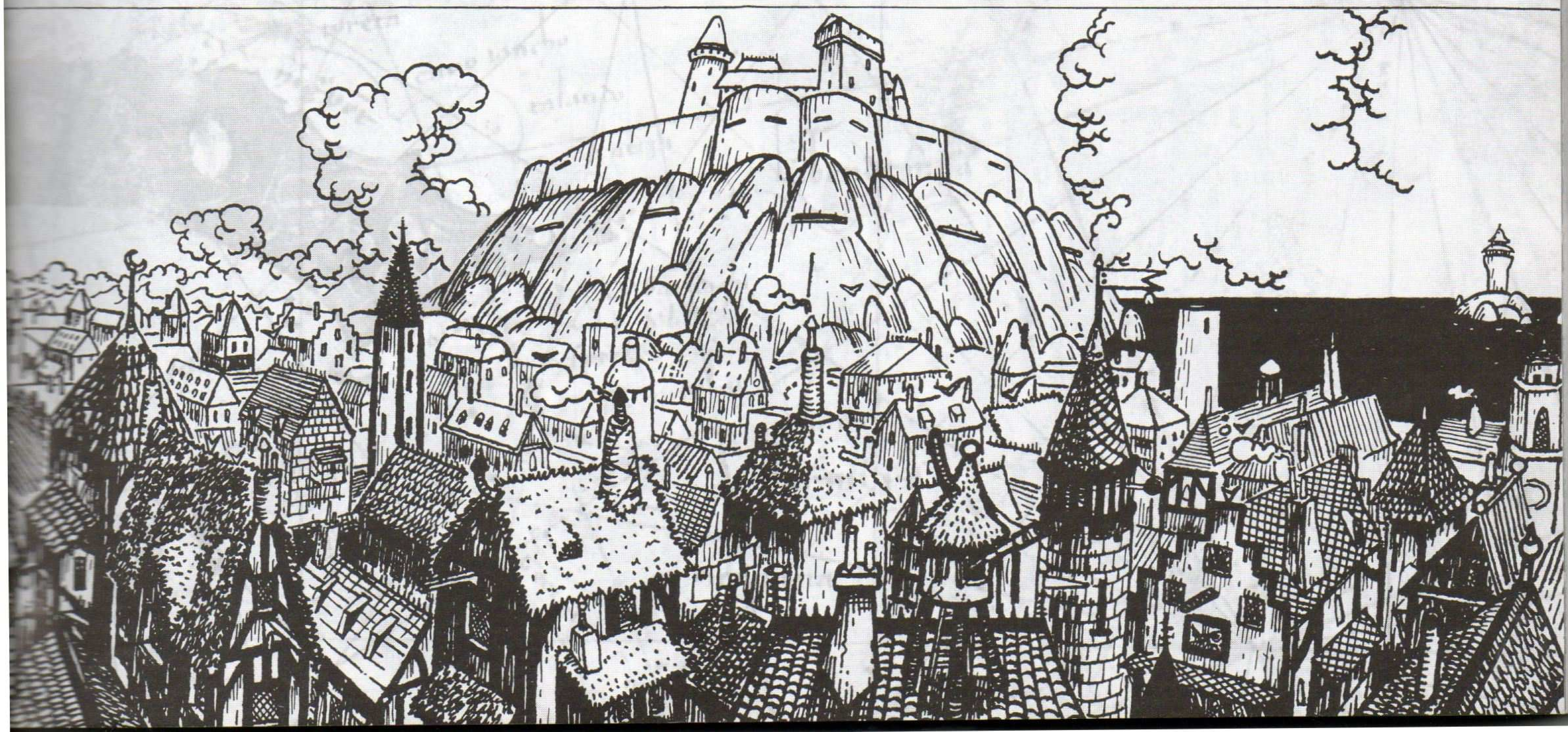
sabordé. Les cadavres sont toujours abandonnés à la mer, la meilleure sépulture pour un marin.

Les contrebandiers Tiléens sont des acheteurs avertis qui se procurent la plupart de leurs marchandises auprès des pirates. Ces marchandises sont bien souvent achetées 50% en dessous de leur valeur réelle mais c'est aux contrebandiers d'aller se procurer les marchandises volées auprès des pirates de l'île et de les débarquer en secret en Tilée. Un rendez-vous est donné près des côtes de Sartosa où le navire pirate jette l'encre. Le transbordement des marchandises se déroule de nuit, éclairé par la faible lumière de la lune Mannslieb, la protectrice des marins, que les pirates surnomment l'oeil de Stromfels. En Tilée et en Estalie, la plupart des marchandises sont payées à la livraison. Les pirates qui s'emparent d'un navire peuvent donc espérer revendre la cargaison directement au destinataire. Les cargaisons de luxe et de matières premières sont revendues au principal intéressé (le destinataire) quand celui-ci s'est fait connaître et quand il n'a pas déjà lui-même désigné la cible (le navire et sont contenu) aux pirates ! Les marchands agissants ainsi paient ici aussi un pris nettement inférieur à celui qui leur aurait été pratiqué si le navire marchand et sa cargaison étaient arrivés directement à destination... Les Navires pirates débarquent leurs marchandises sur les côtes des Principautés Frontalières. Il s'agit principalement d'armes et de vins destinés aux armées de mercenaires qui y combattent. Ces marchandises sont achetées avec l'or extrait des montagnes avoisinantes ou provenant du pillage d'autres principautés. Généralement, les pirates vendent à tous les partis excepté aux peaux vertes qui sont réputées pour être de mauvais payeurs. Enfin, certaines principautés manquent de tout et le grain est une marchandise précieuse à l'intérieur des terres, plus recherchée encore que les armes... (Cf. : Les Principautés Frontalières).

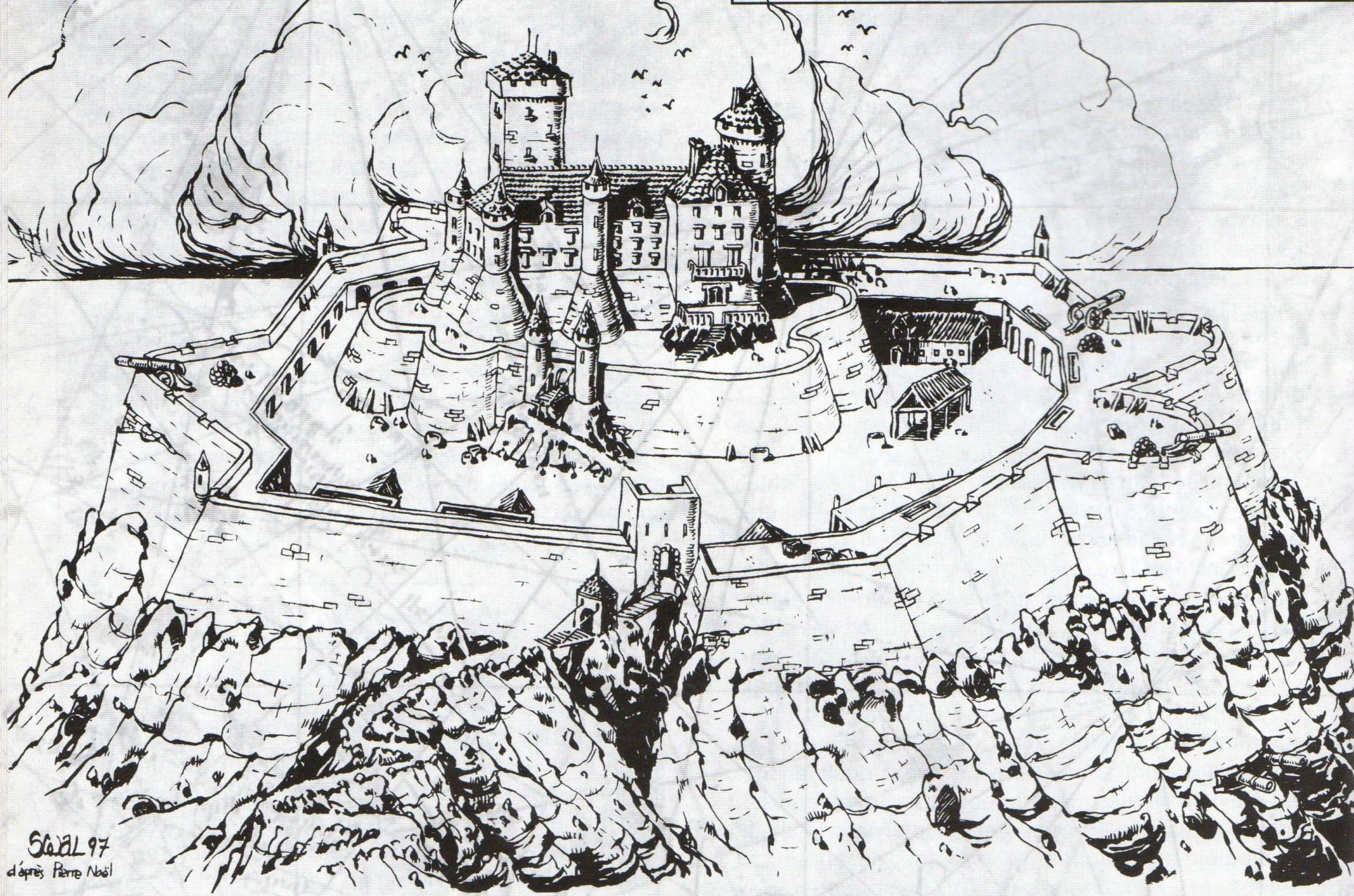
Les pirates sont superstitieux. Si les navires abandonnés sont systématiquement coulés, c'est par peur de revoir cette embarcation et les victimes des pirates revenir à la vie sous forme de fantômes et errer sans fin sur les mers à la recherche de leurs assassins. Les cauchemars et les rêves prémonitoires, surtout dans les rangs des adorateurs de Khaine, ont propagé ces superstitions et ces croyances chez tous les pirates. C'est pourquoi, certains se tournent vers Ranald, qui est pourtant un Dieu citadin et non maritime. Avant la rencontre d'un navire, ils implorent la protection du Dieu des Voleurs mais aussi celui de la Chance, en croisant l'index et le majeur, le signe du Dieu. Les pirates se contentent quelques fois de garder les dieux heureux. Un rassemblement, une prière de l'ensemble des marins, voire le sacrifice de quelques pièces d'or (jetées à la mer) suffisent. C'est ainsi qu'un capitaine s'assure toutes les aides nécessaires à la bonne marche de son bateau et de son équipage avant un départ.

Les Frères de la Côte

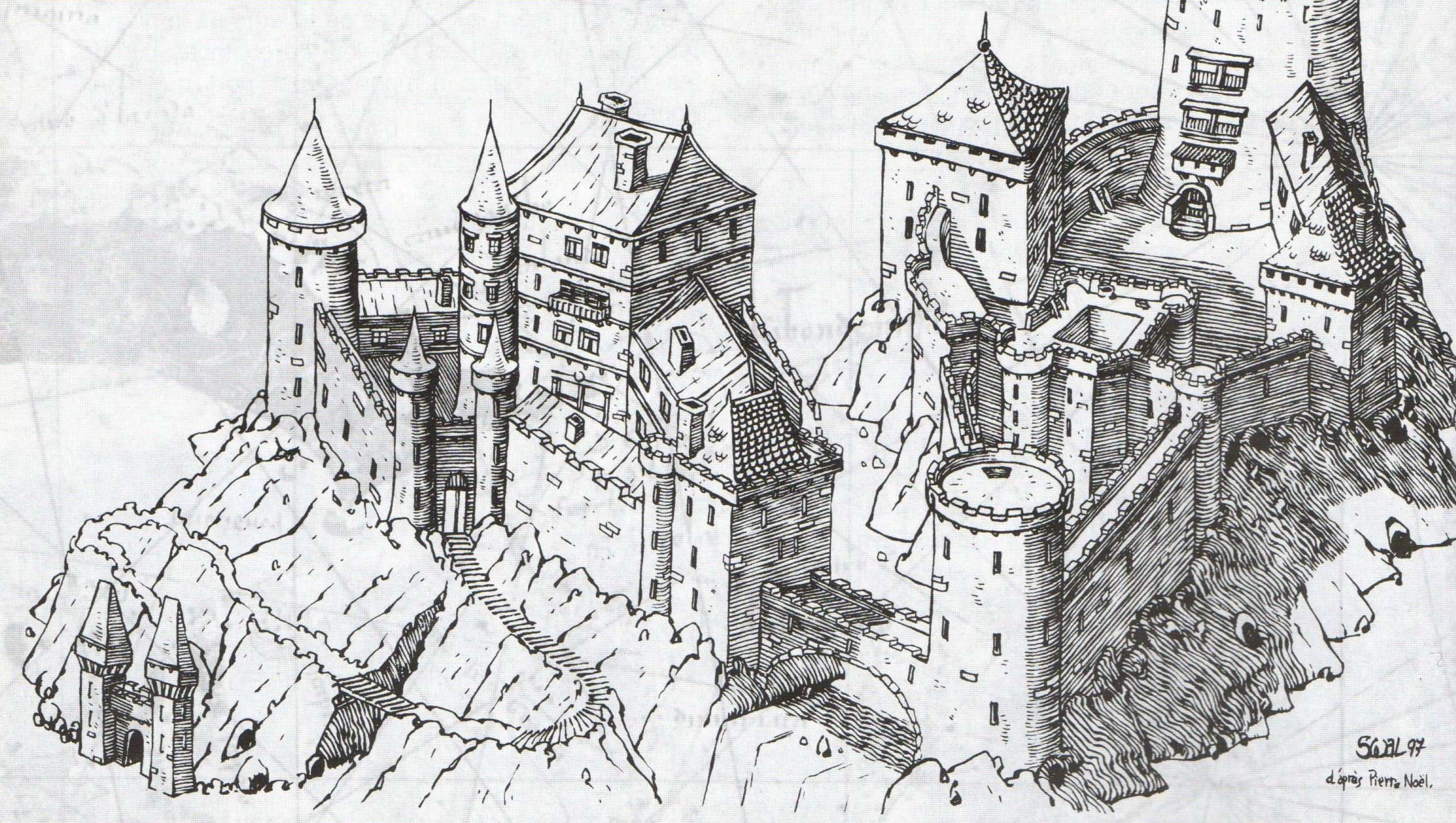
Cette confrérie de pirates installée à Brionne figure parmi les alliés importants des pirates de Sartosa. Elle est constituée de Contrebandiers et de Pirates qui ont fait la richesse de la cité. Brionne n'est pas une cité pirate et même là bas, les voleurs et les faussaires peuvent être menacés d'emprisonnement s'ils ne paient pas les taxes exigées. Ses membres se réunissent donc dans le secret des salles souterraines ou des caves à vin. Leur protecteur est le dieu Ranald. Bien que cette confrérie soit puissante, elle n'a pas le pouvoir d'une guilde et des pirates peuvent très bien travailler à Brionne sans en faire partie. Elle entre d'ailleurs directement en concurrence avec la compagnie officielle dirigée par le gouverneur de la cité, du moins pour ce qui dépend de la mer (Cf. : le chapitre qui est consacré à cette ville). Les Frères de la Côte réunissent les guildes de voleurs de la plupart des cités côtières. Il est possible de contacter l'un de ses membres dans n'importe quel port du Vieux Monde.



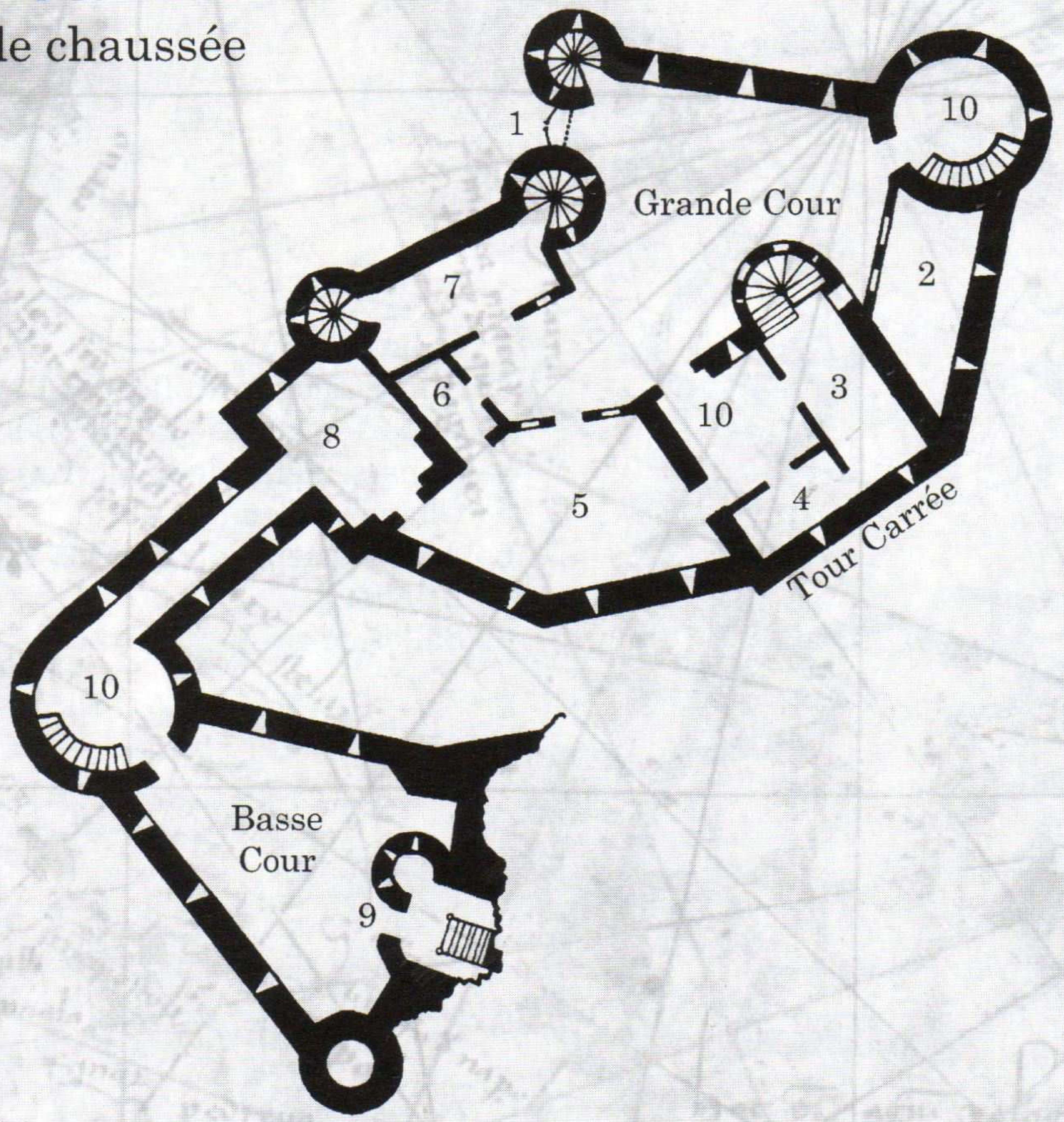
A l'enrée du port...
LA FORTERESSE ESTALIENNE



Au coeur de la cité...
LE PALAIS DE SARTOSA

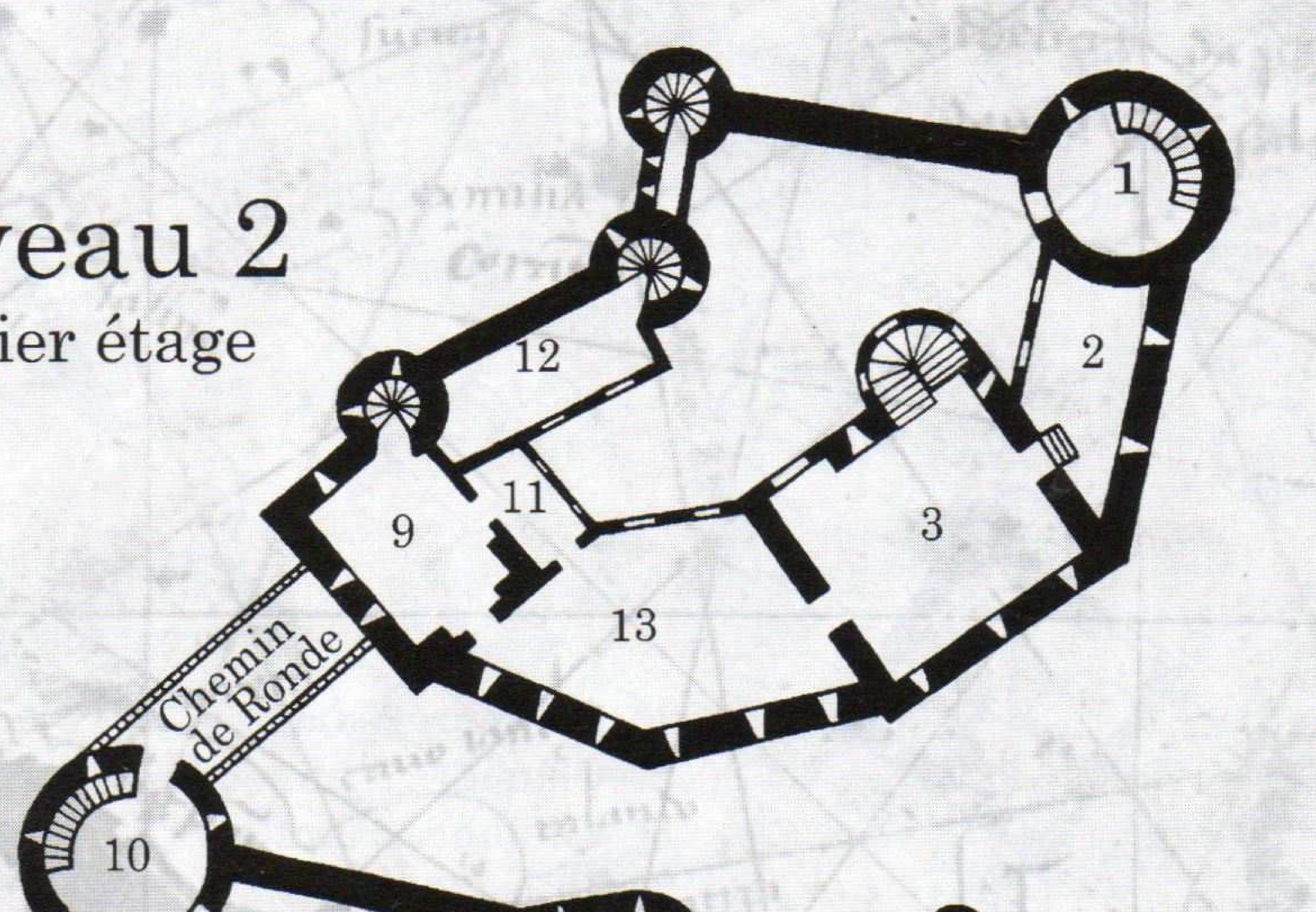


Niveau 1
Rez de chaussée



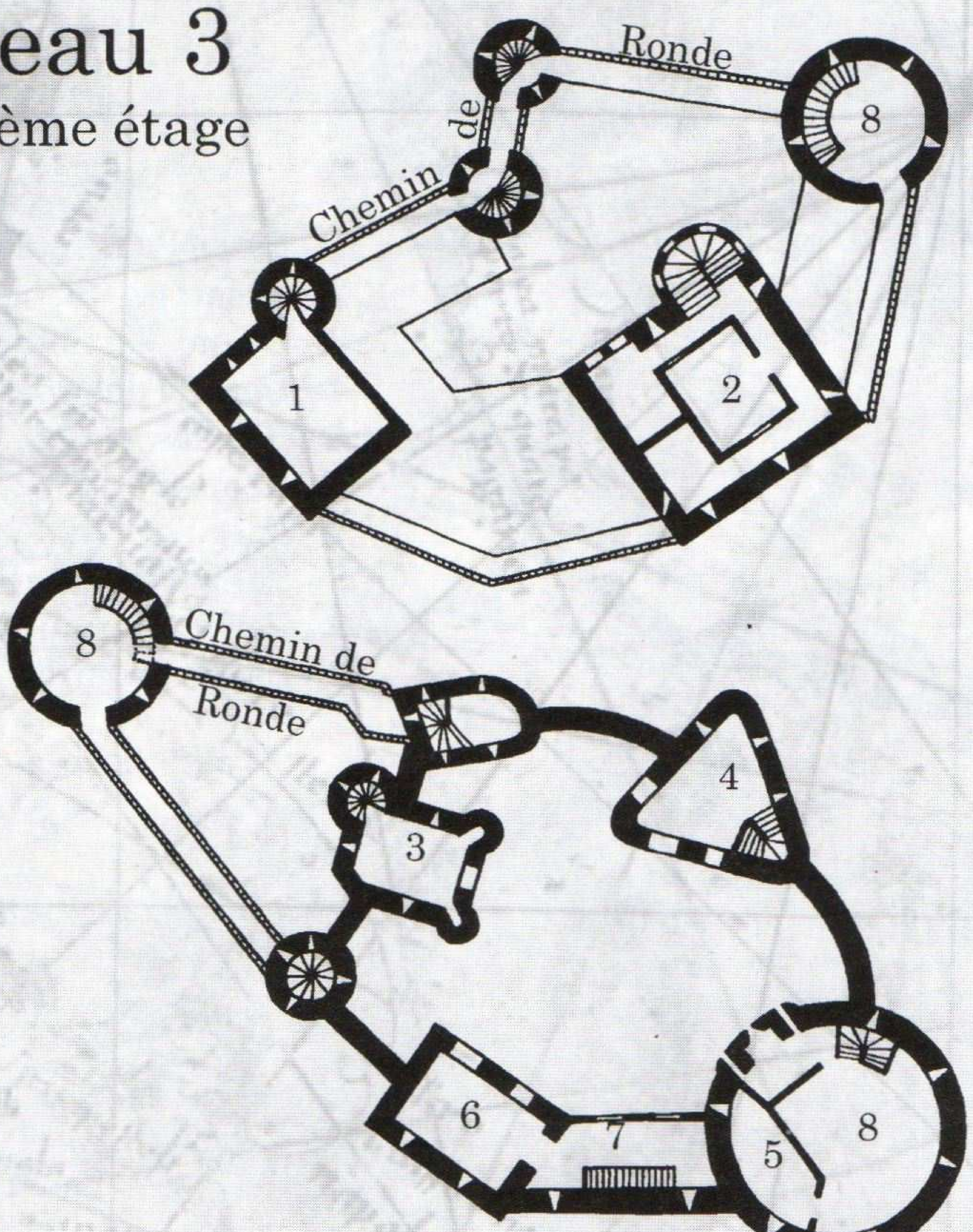
1 - Porte Principale
2 - Réserves
3 - Grand Vestibule
4 - Dortoir des domestiques
5 - Ecuries
6 - Remise
7 - Forge
8 - Salle d'entraînement
9 - Porte intérieure
10 - Salles de garde

Niveau 2
Premier étage



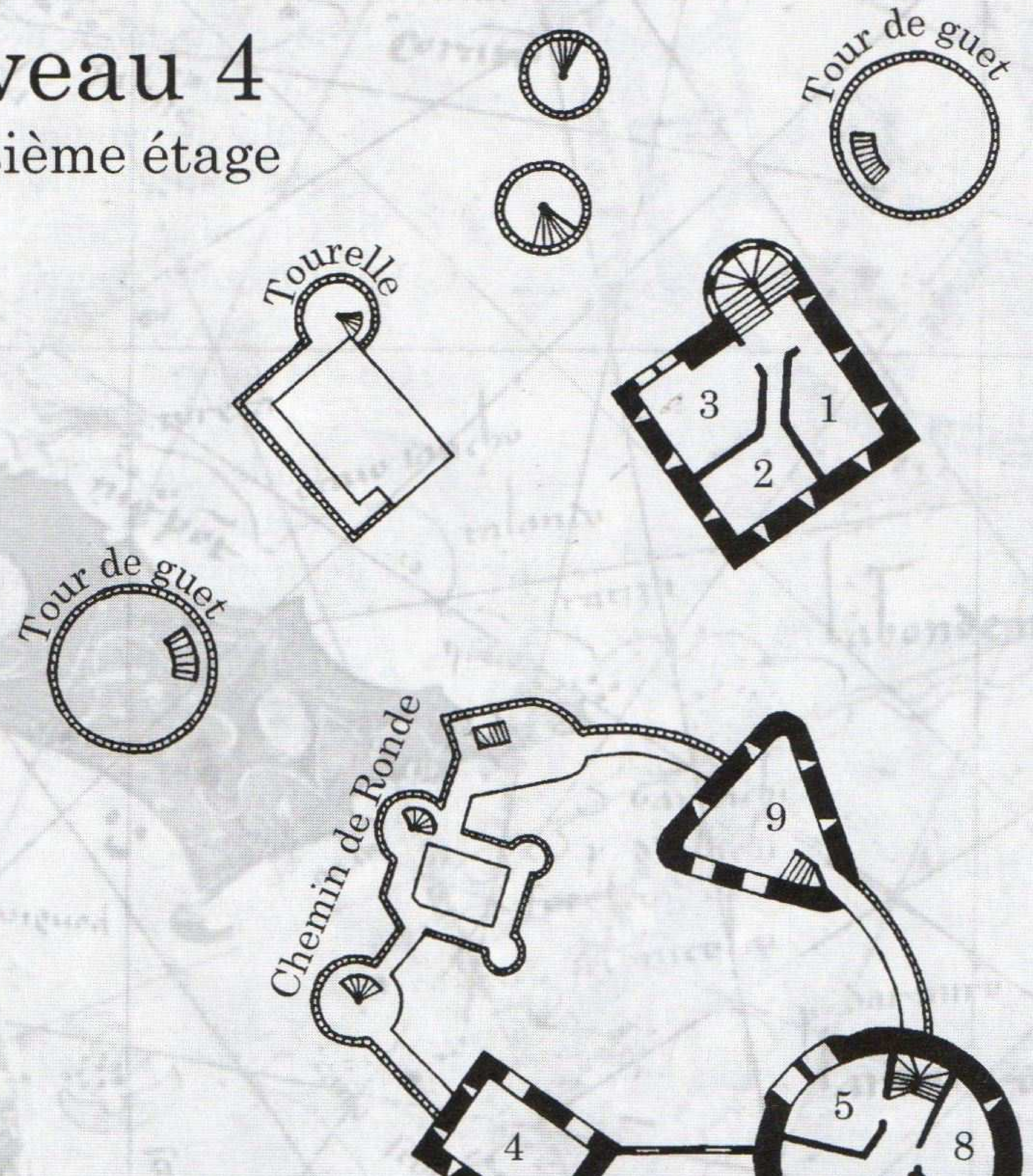
1 - Appartements de Niccolo
2 - Cuisines
3 - Salle de banquet
4 - Porte intérieure
5 - Chambre d'ami
6 - Chambre d'ami
7 - Armurerie
8 - Magasin
9 - Armurerie
10 - Salles de garde
11 - Magasin
12 - Salle commune
13 - Salle de réunion
14 - Commodités.

Niveau 3
Deuxième étage



1 - Salle commune
2 - Appartements du Roi des Pirates
3 - Appartements de Magnus Geltberg
4 - Appartements de Fabio Tortelini
5 - Chambre d'ami
6 - Appartements de Henrico Tagliatelli
7 - Attelier
8 - Salles de garde

Niveau 4
Troisième étage



1 - Chambre d'ami
2 - Chambre d'Anne Marie Durieux
3 - Chambre d'ami
4 - Salle commune
5 -Chambre d'ami
6 - Chambre d'ami
7 - Chambre d'ami
8 - Chambre d'ami
9 - Salle de garde


Porte Sud
Plaza del Rebelde
Calle de la ofensa
Grande Place de Marché
Calle del Capitan Esteban
Plaza del Matanza
Calle de las Posadas
Calle del Viento
Calle de la Soledad
Calle del oro del Rey
Marché aux Esclaves
Entrepôts
Les Quais
Calle del nino
LE GRAND PORT
(abritant la flotte pirate)
Entrepôts
SARTOSA : La cité
1 - Palais de Sartosa
2 - Temple de Stromfels
3 - Temple de Ranald
4 - La Taverne du chien fou
5 - La Taverne de Mamamouchi
6 - L'auberge de la Jonque d'Or
7 - L'auberge Aux deux Caravelles
8 - La Maison de Katarina


LES RUINES DE LA
FORTERESSE ESTALIENNE
(abritant le nouveau Temple de Khaine)
ANCIEN CIMETIERE
(accueillant le Temple de Mórr)
Calle de los Carpinteros
Calle de los Herbolarios
Plaza
Mayor
Plaza del Rey
Bernardo III
CHANTIER DE REPARATION NAVALE
GRANDS ENTREPÔTS ET CALES SECHES
LA FORTERESSE DE LA CITE
(bâtie en 2289)
LES BUNKERS ET FORTIFICATIONS
DE CANONS VULCAIN
(installés en 2503)

Les Personnages Importants de l'Ile

Ce sont là les personnages qui représentent les autorités de la cité Sartosa. Tous sont des figures importantes et reconnues parmi les pirates.

Ibrahim (Roi des Pirates)

Ibrahim est un homme arabe âgé entre trente et quarante ans. Il fut élevé pendant par une famille Tiléenne, les Toscani. Il ne sait rien de plus sur son passé. C'est l'un des premiers défenseur de la Charte des pirates : « Le meurtre fait partie de notre monde. La Charte est la loi des pirates. Nous nous y soumettons tous car sinon ce serait l'anarchie ». Si on l'interroge sur le sort des prisonniers fait par les équipages pirates, il répondra ouvertement : « Dites à ces messieurs qu'ils se rassurent : les prisonniers que nous faisons recevront les même généreux traitements que, dans sa bonté, le Roi d'Astarios réserve aux captifs qu'il à dans ses prisons » (En Astarios, l'inquisition punit et pend en place publique, de nombreux pirates). Lors des réunions, il a toujours avec lui deux chiens de course (Cf. : caractéristiques Tome 3). Des chiens de race fière, très répandue parmi la noblesse. Ces chiens se déplacent autour de la grande table en trottinant. Ils grognent et montrent les dents lorsqu'un interlocuteur s'exprime vertement ou parle trop fort. Malgré cela, aucun capitaine pirate ne s'en plaint. Non pas qu'ils craignent ces animaux (les pirates en ont vu d'autres !) mais parce que ces chiens font dorénavant parti de leur environnement. Il s'est rendu à la citadelle d'Arijil du Calife de Mahabbah, le seigneur des deux mers.

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	63	55	6	6	11	40	2	42	69	56	55	34	36

Filières : Pirate, Capitaine Forban.
Compétences : Armes de spécialisation (Armes de parade ; Bombardes ; Pistolet ; Tromblon) ; Astronomie ; Bagarre ; Canotage ; Cartographie ; Charisme ; Coups assommants ; Coups puissants ; Escalade ; Esquive ; Jeu ; Langues étrangères (Tiléen et Estalien) ; Manoeuvres nautiques ; Natation ; Orientation ; Résistance à l'alcool.
Dotations : Un sabre, un chapeau à larges bords, des vêtements coûteux pour la parade (Val : 750 Doublons ; Cf. couverture), une épée ouvragée (Val : 100 Doublons) une veste en cuir, un télescope, le navire Le Prince des Mers, une bourse contenant 80 Doublons et de nombreuses autres richesses cachées quelque part.
Alignement : Neutre
Religion : Ormazd

Psychologie : Animosité envers les estaliens.
Points de Destin : 2



Magnus Geltberg

Magnus Geltberg est un nain de 72 ans (âge nain). Il s'occupe de la répartition des prises, de l'achat de réserves (poudre, nourriture...). Il travail également pour ses intérêts propres et n'hésites pas à faire de bonnes affaires en prenant des initiatives personnelles. C'est un marchand très expérimenté. Il s'appuie sur une canne qui est également une arme redoutable, elle dissimule un tromblon qui est en permanence chargé ! Magnus est l'un des membres éminents de la **Confraternita della Gabardina**, installée à Luccini. Cette organisation secrète assure à de jeunes gens des positions importantes et respectables. Chacun de ces membres a généralement une grande réussite professionnelle, puisque chaque poste est attribué ou facilité par des membres plus anciens. A Luccini, les adeptes de Khaine doivent dissimuler leurs activités pour pouvoir échapper aux adorateurs du dieu Morr et à ses prêtres, très puissants dans cette cité. Chaque membre peut être ensuite "activité" n'importe quand, et des années peuvent se passer sans qu'il n'entende parler de la confrérie. Un service pouvant mettre en péril sa situation confortable lui est alors demandé. Il s'agit souvent de permettre la promotion d'un membre au sein d'une hiérarchie militaire ou civile, de participer à un assassinat ou d'apporter une aide quelconque (la transmission de documents, l'espionnage...). Aucune cérémonie ne les réunit régulièrement, ils ne peuvent donc en connaître que ceux appartenant à leur entourage immédiat. Le plus surprenant, c'est que les membres n'ont pas tous conscience d'agir pour un dieu du mal, et ne partagent pas tous la même adoration pour le Seigneur du Meurtre, croyant ne devoir qu'à eux seul leur réussite professionnelle. C'est d'ailleurs là, leur meilleure couverture... Il est donc possible que l'un d'eux refuse la mission qui lui est donnée. Dans ce cas, d'autres membres sont chargés de l'éliminer ou de le compromettre, pour qu'il cède alors sa place. Le but de la Confraternita della Gabardina est de pouvoir un jour discrètement contrôler les activités du Mausolée de Morr. Il existe de nombreuses organisations de ce genre en Tilée et toutes ne sont pas, heureusement, vouées à de telles activités.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	63	46	5	5	12	42	2	31	79	67	72	64	38

Filières : Commerçant, Antiquaire (Cf. : Manuel du Joueur), Receleur, Marchand

Compétences : Alphabétisation ; Art ; Baratin ; Calcul mental ; Commerce ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des runes ; Cryptographie ; Escamotage ; Exploitation minière ; Evaluation ; Héraldique ; Histoire ; Identification des objets magiques ; Langage secret (Classique) ; Langue Hermétique (Magikane) ; Langue étrangère (Bretonnien, Tiléen et Estalien) ; Législations (Tiléennes et Impériales) ; Métallurgie ; Numismatique ; Sens de la magie.

Dotations : Matériel d'expertise (loupe, oeilleton...), de nombreux et précieux livres anciens sur toutes sortes de thèmes, une collection de cannes, des entrepôts à Sartosa, 15000 Doublons d'or.

Alignement : Mauvais

Religion : Khaine (Gazul sous sa forme mauvaise)

Psychologie : Haine envers les Gobelins, les Orques et les Hobgobelins. Animosité envers les elfes. Phobie (serpents).

Vision nocturne : 30 mètres.

Point de Destin : 1



Niccolo

Niccolo est né dans un lointain territoire, la Cathay et dans une ville du nom de Dong Kou installée près du Grand Océan de l'Est, dans la Region de Wei Ao (Cf. : Carte de B.Scot Hoover). Il est difficilement possible de lui donner un âge précis mais pour la plupart des pirates il a entre 40 et 60 ans. En réalité, il est plus âgé encore. Son œil gauche est aveugle (CT/2). C'est le conseiller du Roi des pirates actuel. Il est d'alignement Chaotique. Son rôle est double bien que le Roi actuel ne connaît pas toutes ses activités. Il a par exemple fait assassiner un concurrent qui se présentait à la précédente élection et qui menaçait de succéder à Ibrahim. Niccolo est bien sûr un nom Tiléen d'emprunt. Son vrai nom est Tanaka Agami mais pour beaucoup de marins ce nom était trop compliqué ou trop difficile à retenir. Il n'a gardé de son pays qu'une arme, un Ninjato (Bonus I+10%) qu'il dissimule précieusement dans ses vêtements lorsqu'il sort du palais. Il utilise son ninjato pour se défendre, avec le sort Armes Multiples Illusoires. Il n'a pas de garde du corps personnel car suffisamment craint par les autres pirates. En fait, de nombreuses rumeurs circulent à son sujet. On dit, parmi les pirates, qu'il boit chaque soir du sang humain, en fait un simple verre de vin... Comme il le dit lui même : « La Vérité n'est atteinte que par une progressive et patiente élimination de ce qui est faux ». Il eut l'immense privilège de vivre quelques temps dans la Tour de Leng (un temple construit en l'honneur du dieu Tzeentch) située quelque part dans la région de Song Jiang. Il y a appris la magie et les mystères démoniques. Il se rend parfois, en secret et pour quelque jours, à la Forteresse de la Dent du Dragon, où il semble continuer son apprentissage de la magie, dans l'un des appartements soi-disant abandonné.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55#	17#	4#	5	11	32#	4	34#	48	43	56	55	39

Filières : Inconnues de tous.

Compétences : Acuité auditive ; Acuponcture (Cf. : Manuel du Joueur) ; Art (Calligraphie, Maquillage, Tatouage) ; Arts Martiaux (Art de dégainer le sabre); Cérémonie du Thé ; Chirurgie ; Cryptographie ; Préparation de poisons ; plus toutes les compétences qui sembleront utiles au MJ...

Dotations : Ninjato (sabre court)

Alignement : Chaotique

Religion : Tsien-Tsin (Tzeentch)

Psychologie et Santé : il souffre de Douleurs osseuses # (CC -10% ; CT -10% ; I -10% ; Dex -10%) d'Affaiblissement musculaire # (F -1 ; I -10%) et de Raidissement des articulations # (M -1 ; I -10% ; Dex -20%). Chacune de ces maladie n'est qu'au premier stade mais cumulées elles handicapent particulièrement son profil d'ancien guerrier-assassin.

Points de magie : 38

Sortilèges :

Magie Mineure

Alarme Magique ; Brise Verre (Cf. : Arcanes Magiques) ; Don de Langues ; Malédiction ; Ouverture ; Sommeil.

Magie de Bataille Niveau 1

Boule de Feu ; Débilité ; Guérison des Blessures Légères ; Main de Fer.

Magie Illusoire Niveau 1

Armes Multiples Illusoires (Cf. : Arcanes Magiques) ; Apparence Illusoire.

Magie Illusoire Niveau 2

Hallucination ; Palimpseste.

Magie Démonique Niveau 1

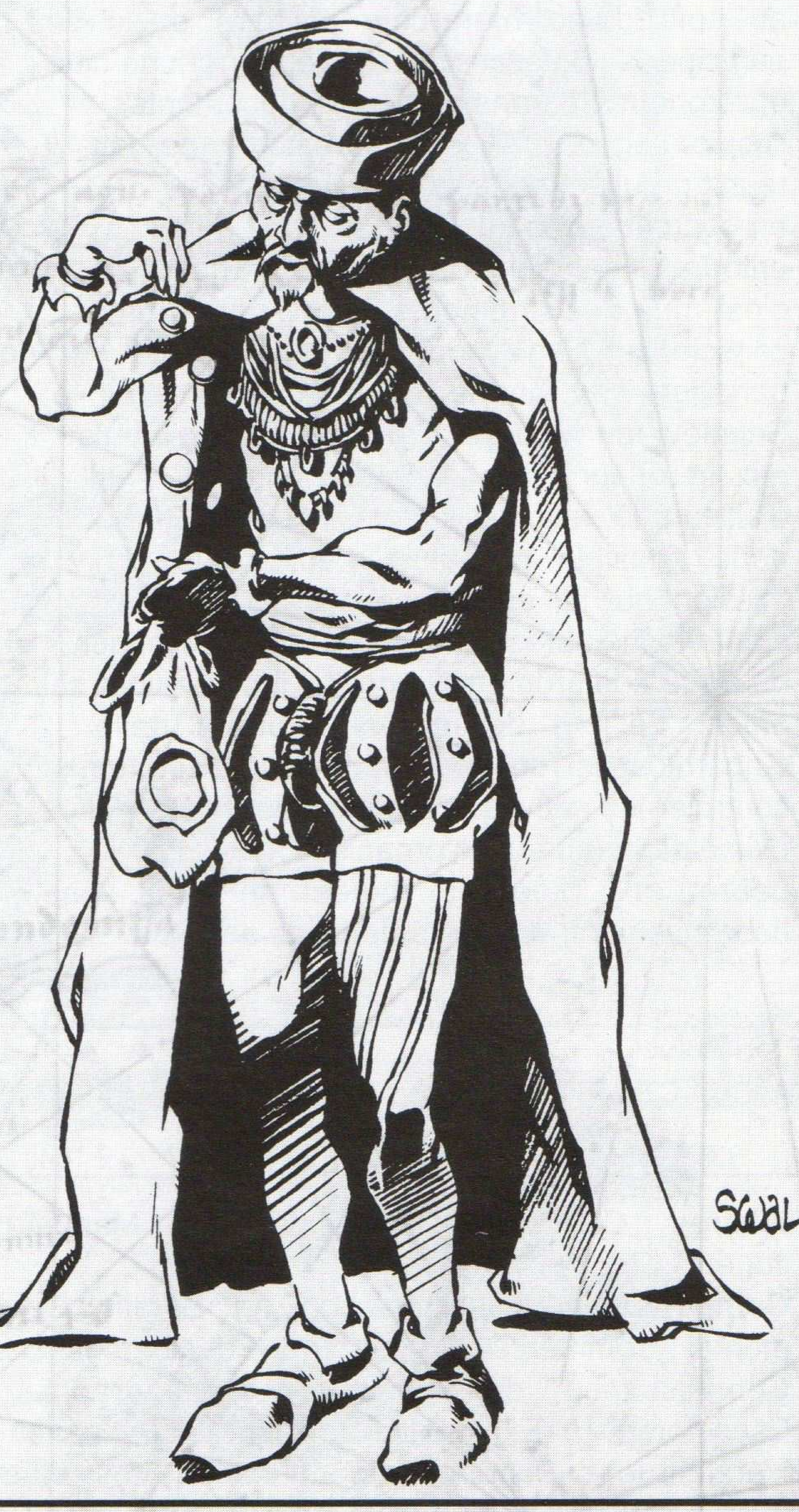
Torture Mentale (Cf. : Arcanes Magiques) ; Immobilisation des démons ; Possession d'un être (Cf. : Arcanes Magiques).

Magie Démonique Niveau 2

Evocation d'une Entité Démonique (Cf. : Arcanes Magiques) ; Lacérations (Cf. : Arcanes Magiques) ;

Magie Démonique Niveau 3

Attaques de Vermines (Cf. : Arcanes Magiques).



Gorim

Gorim est un ogre de grande taille (3m40) qui est au service du Roi des pirates depuis deux ans. C'est un garde du corps précieux et efficace. Sa taille impressionnante a jusque là suffit à écarter toute tentative d'assassinat. Il se mêle aux disputes, fait cesser les bagarres là où il se trouve et calme les esprits échauffés à grands coups de poings. Après chaque repas, il pousse des rôts proportionnels à sa taille, en remerciement à son Dieu. Il n'a pas seulement cette caractéristique bizarre. Il peut par exemple briser une main qu'il sert (et parfois sans le faire exprès) !



Le résultat d'une poignée de main avec Gorim est résolu avec 1D6 :
1 à 4 CRRR... Main douloureuse (perte de 15% en CC, CT et Dex avec cette main)
5 - 6 CRAC... Main brisée (perte d'1 B, main inutilisable CC, CT et Dex : 0%)

Ses armes sont à la mesure de sa taille. Une épée à deux mains lui fait office d'arme simple à une main avec pourtant les caractéristiques habituelles (F+2 ; I-10%), ce qui lui fait une Force de 10 au combat ! Il n'a pas eu besoin d'acquérir la compétence Armes de spécialisation (Armes à deux mains) pour le maniement de telles armes. N'ayant pas une intelligence de 30 ou plus il lui est impossible de parer durant un combat. Il est impossible de l'assommer (au cas ou quelqu'un serait assez fou pour tenter cela). Il n'y a pas grand chose d'autre à dire à son sujet.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	54	22	7*	6	20	42	3	15	21	17	20	35	12

Filières : Garde du corps.
Compétences : Acuité olfactive ; Bagarre ; Coups assommants ; Coups puissants ; Force accrue*.
Dotations : Epée à deux main ouvragée (maniée à une seule), un chapeau à plumes, un habit luxueux réalisé dans de riches étoffes (Val : 180 Doublons), une veste en cuir (0/1 PA Tronc), 50 Doublons.
Alignement : Neutre
Religion : La Grande Panse
Psychologie : Alcoolisme.
Note : Il cause la Peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres

Fabio Tortelini

Fabio est un Prêtre de Ranald et Maître Voleur. C'est un Tiléen né à Luccini il y a près de 40 ans. Il est habituellement blond et moustachu, mais n'a aucune particularité physique. Il ne porte pas habituellement de robe de prêtre bien qu'il soit le représentant de Ranald du plus haut rang, en Tilée (et c'est peu dire !). Il est souvent très difficile de le rencontrer à Sartosa. Cet homme est passé maître dans le déguisement et l'imitation, ce qui lui permet de se déplacer ici et ailleurs sans attirer l'attention, de voir et d'entendre tout se qui l'intéresse, d'agir sous le couvert d'une identité toujours changeante. Son utilité auprès du Roi des pirates n'est plus à prouver. Il a plusieurs fois permis de démasquer des traîtres et de déjouer un assassinat. Ses déguisement préférés sont, dans l'ordre : Le pirates borgne et ivre, le pirate arabe fanatique, le marchand obèse & débonnaire, la vieille femme malade et le milicien corrompu de Miragliano. Fabio Tortelini joue un rôle très important dans la défense de la cité. Il utilise le nouveau sort Navires Illusoires pour fondre de vrais navires au milieu d'une flotte d'illusions et pour intimider l'ennemi en déployant une flotte bien plus importante qu'elle ne l'est en réalité. Lorsque le port est vide parce que la plupart des navires pirates ont pris la mer, ils se sert de ce sort pour remplir le port de superbes bâtiments de guerre bardés de canons... Il collectionne de nombreuses maquettes de navires de tous genres et de toutes tailles, mais aux incroyables détails de précision. Ils sont pour la plupart entreposées dans la grande salle du Temple de Ranald. Il ne prendra jamais de risque inconsidéré et fera tout ce qui est en son pouvoir pour éviter un conflit directe, non pas par couardise mais toujours avec le même souci : « Le seul moyen d'Allonger la vie est de ne rien faire pour la raccourcir ».

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	48	46	4	4	10	85*	2	78	55	61	60	63	74

Filières : Apprenti sorcier, Voleur (Tire-laine), Initié de Ranald, Gondolier (Cf. : *Manuel du Joueur*), Prêtre (niveau 1), Contrebandier, Prêtre (niveau 2), Receleur, Prêtre (niveau 3), Maître voleur (Cf. : *Manuel du Joueur*), Prêtre (niveau 4).

Compétences : Acuité auditive ; Alphabétisation ; Ambidextrie ; Bagarre ; Calcul mental ; Camouflage urbain ; Canotage ; Chance ; Chant ; Charisme ; Comédie ; Conduite d'attelages ; Connaissance des parchemins ; Conscience de la magie ; Corruption ; Crochetage des serrures ; Déguisement ; Déplacement silencieux (rural et urbain) ; Eloquence ; Escamotage ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Evasion ; Fabrication de parchemins ; Fabrication de potions ; Filature ; Fuite ; Identification des Mort-Vivants ; Imitation ; Incantations (Magie Mineure et Cléricales de niveaux 1 à 4) ; Langages secrets (Classique et jargon des voleurs) ; Langues étrangères (Reikspiel et Estalien) ; Langue hermétique (Magikane) ; Méditation ; Natation ; Orientation ; Pictographie (voleurs) ; Potamologie ; Réflexes éclairs* ; Résistance à l'alcool ; Séduction ; Sens de la magie ; Sens de la répartie ; Sixième sens ; Vol à la Tire.

Dotations : Une dague, le symbole de Ranald au bout d'une chaîne en argent, une robe de prêtre de couleur orange, une seconde de couleur verte et une troisième de couleur violette,

Alignement : Neutre

Religion : Ranald

Psychologie : Phobie (Skavens).

Points de magie : 44

Sortilèges :

Magie Mineure

Brûlure Ardente (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Délier (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Exorcisme ; Fumée sans Feu (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Ouverture ; Sommeil ; Souffle de la Fée Dragon (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Ventriloquie (Cf. : *Arcanes Magiques*).

Magie Illusoire Niveau 1

Action Secrète ; Crochetage de Verrou Magique (Sort spécial) ; Décalage Illusoire ; Invisibilité (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Message (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Neutralisation d'une Alarme Magique (Sort spécial) ; Répliques.

Magie Illusoire Niveau 2

Bonne Fortune (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Palimpseste ; Substitution (Cf. : *Arcanes Magiques*)

Magie Illusoire Niveau 3

Confusion Universelle ; Illusion Illusoire (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Métamorphose (Cf. : *Arcanes Magiques*)

Magie Illusoire Niveau 4

Armée Illusoire ; Navire Illusoire (ci-dessous) ; Temps Illusoire (Cf. : *Arcanes Magiques*)

NAVIRE(S) ILLUSOIRE(S)

(Magie Illusoire)

Niveau de sort : 4
Points de Magie: 10 par heure
Portée: A vue
Durée: Une heure ou plus.
Composants: Une petite maquette des navires désirés par l'enchanteur.

Ce sort crée l'illusion d'un ou plusieurs navires au choix du MJ, (jusqu'à 20) qui apparaîtront à portée de vue de l'enchanteur qui pourra les contrôler et les déplacer sur l'eau comme si ils étaient réels. Les personnages voyant cette illusion pourront effectuer un test d'Intelligence pour chaque navire. Il est ainsi possible qu'ils puissent percer à jour certains tout en croyant fermement à l'existence des autres.



Ouagamund

Ouagamund est un Sudron puissamment battit et à la musculature impressionnante. Il fait parti du peuple ganan. Il mesure 1m98. Le profil donné ci-dessous a été réalisé grâce à l'aide de jeu du *Tome 12* sur les Sudrons. Pour plus de précisions, consultez ce Tome. Il ne joue jamais et ne boit que rarement de l'alcool. Xett le dieu serpent envahit le corps et l'esprit de ceux qui boivent et leur fait faire le mal. Il déteste le peuple arabe : « ces démons à la peau pâle et aux lames courbes » et n'aura aucun remords à tuer l'un d'entre eux, même s'il s'agit d'un pirate. Ouagamund est pourtant fidèle au Roi Ibrahim qui a eu une éducation bien différente de celle de ces démons... Il partage d'ailleur avec lui le goût pour les accoutrements et les costumes de la mode tiléenne...



Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	46	6*	7*	11	55	2	31	39	30	47	25	28

Filières : Chasseur, Esclave, Mercenaire, Sergent Mercenaire

Compétences : Armes de spécialisation (Armes à deux mains) ; Bagarre ; Camouflage rural ; Chasse ; Conduite d'attelages ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux (rural) ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Force accrue* ; Immunité aux poisons ; Langage secret (jargon des batailles) ; Lutte ; Pistage ; Résistance accrue* ; Soins des animaux ; Violence forcenée.

Dotations : Epée à deux mains, glaive norse, pistolet (mais ne sait pas s'en servir), costumes et perruques, 300 Doublons d'or dans un coffret en permanence près de lui.

Alignement : Neutre

Religion : R'Kyatt, la Déesse-arbre.

Psychologie : Animosité envers les arabes (responsables des maux du peuple ganan).

Point de Destin : 1

Anne Marie Durieux

C'est la compagne du **Capitaine Ibrahim**. Elle est originaire de Bretonnie. Son père était Son habillement ne fait pas de mine. Elle porte un pantalon bouffant, des vêtements d'hommes et un foulard autour de sa tête cache sa longue chevelure. En fait, quelqu'un ne regardant pas de trop près pourrait la confondre avec un matelot ou un jeune mousse à cause de son gabarit. Son déguisement ne trompe plus la plupart des pirates de Sartosa et il lui permet de se promener sans être embêtée. Mais surtout, ce sont des vêtements fonctionnels qui lui permettent d'accomplir les mêmes tâches que les autres pirates. Elle est tombée amoureuse d'Ibrahim après l'avoir combattu en duel. Ce dernier n'était pas alors Roi de Sartosa. Elle se trouve jamais loin de lui, bien que s'il y a un Roi il n'y ait pas de Reine des Pirates...



Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	36	4	3	8	48	2	42	28	38	56	31	38

Filières : Voleur ; Pirate
Compétences : Alphabétisation ; Armes de spécialisation (Arbalètes de poing ; Armes de parade ; Bombardes ; Pistolet ; Tromblon ; Explosifs) ; Bagarre ; Calcul mental ; Camouflage urbain ; Canotage ; Coups assommants ; Crochetage des serrures ; Déplacement silencieux (rural et urbain) ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Jeu ; Langage secret (Jargon des voleurs) ; Langue étrangère (Estalien, Tiléen) ; Métallurgie ; Natation ; Perception des alarmes magiques ; Pictographie (voleurs) ; Reconnaissance des pièges ; Sixième sens.
Dotations : Une arbalète de poing, un pistolet, un sabre, une couteau dissimulé dans ses habits, de la poudre et des balles pour 10 coups, des vêtements d'homme, une bourse contenant des pièces de diverses origines pour une valeur totale de 40 Doublons d'or.
Alignement : Neutre
Religion : Stromfels

Henrico Tagliatelli

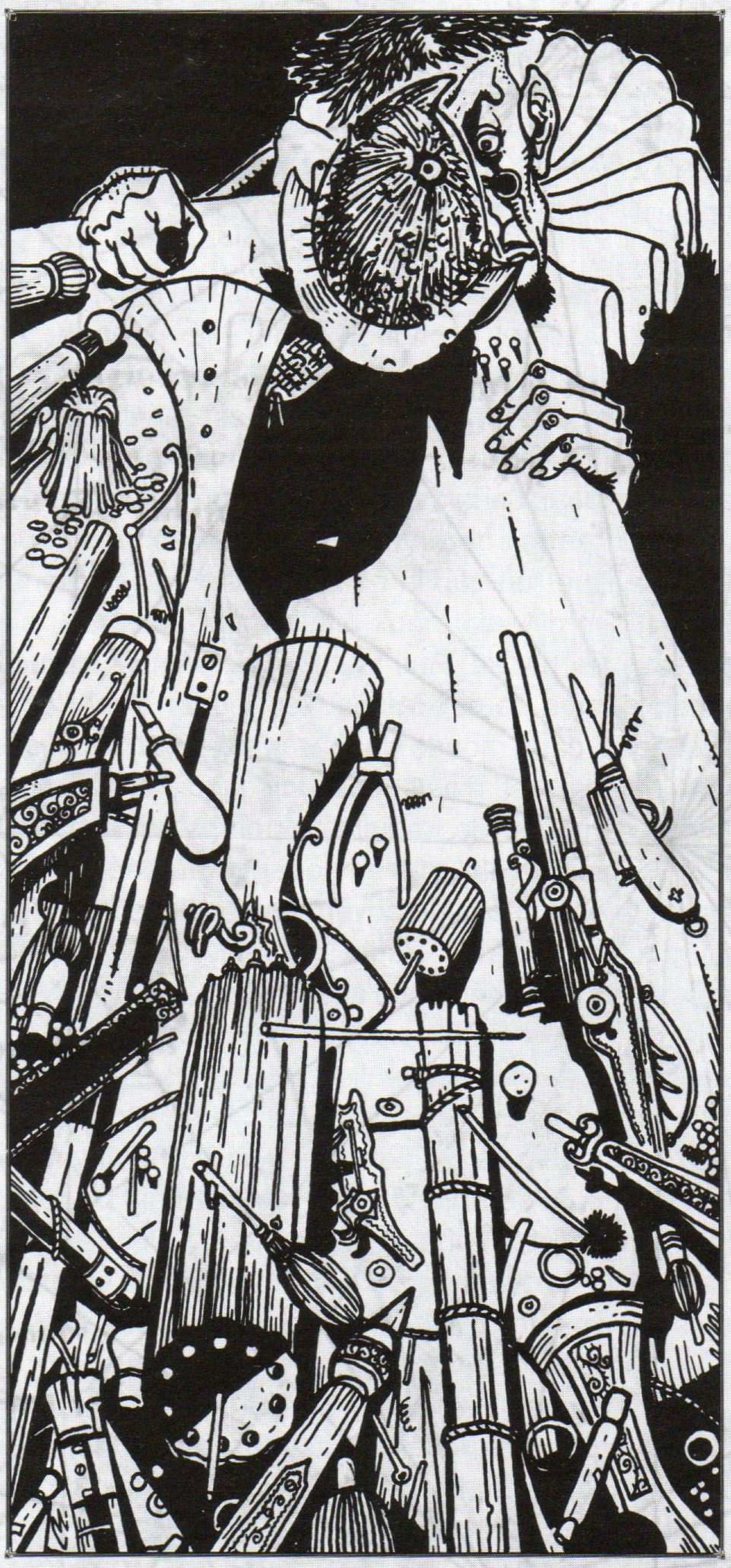
C'est l'inventeur d'une arme à feu qui porte son nom, le Henricus Salus (Cf. : *Le Premier Compagnon*). C'est un personnage qui derrière ses airs de pirate sale et hirsute cache un inventeur génial. C'est également un homme d'action loyal au Roi Ibrahim. Il est recherché en Tilée pour plusieurs attaques de convois transportant le salaire en pièces d'or des 2300 mercenaires de la cité de Remas. La prime pour sa capture est de 1500 Ducats d'or. Une jolie somme, ce qui l'oblige a rester sur ses gardes lorsqu'il quitte Sartosa pour se rendre en Tilée. Cette homme voyage beaucoup. Il compte très prochainement s'emparer de l'or du Banco del Giogione. Il rencontre d'ailleurs presque chaque soir une vieille femme près de la fontaine de la Plaza del Rey Bernardo III et parle longuement avec elle. Interrogé ou surpris, il dira parler à sa mère... Il s'agit bien sûr de son ami **Fabio Tortelini** avec qui il monte ses coups : « Ah, cette vieille lasagne est vraiment formidable ! ». Il pense avoir besoin d'autres comparses tels qu'**Anne Marie Durieux** et pourrait demander l'aide supplémentaire d'un ou deux PJ...

Il a donné des noms à ses armes préférées : Vous trouverez tous les détails concernant les armes à feu du monde de Warhammer dans les suppléments *Le Premier Compagnon* ou *Le Nouvel Apocryphe*. Le Foudroyant est une arquebuse à SIX canons. Elle est assez lourde. Une seule détente commande tous les canons. Cette arme, comme toutes celles de son propriétaire, est toujours chargée. Mais une sécurité rudimentaire bloque la détente et empêche ainsi toute personne étrangère de s'en servir en son absence. Henrico Tagliatelli dit posséder toujours sur lui « la clef ». En fait, la sécurité consiste en une simple fente étroite placée sur le côté de l'arme. Elle peut être facilement enclenchée à condition d'utiliser pour cela une pièce de monnaie tiléenne, un Ducaton. Le Précis est une arme expérimentale. Henrico l'a équipé d'une lunette de visée (invention que l'on doit d'un verrier de Middenheim et amateur de chasse). Elle permet de grossir la cible et de viser plus facilement. Si elle se trouve à portée extrême ou portée longue, elle est considérée comme étant à portée longue ou courte. Les malus passent de 20% à 10% et de 10% à 0%. La lunette est inefficace pour une cible se trouvant à courte portée (ou à bout portant...).

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	57*	4*	4*	9	40	2	46	28	34	55	35	36

Filières : Apprenti Artisan (armurier) ; Voleur ; Pirate.
Compétences : Adresse au tir* ; Armes de spécialisation (Armes de parade ; Bombardes ; Pistolet ; Tromblon ; Explosifs) ; Bagarre ; Camouflage urbain ; Canotage ; Chimie ; Conduite d'attelage ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux (rural et urbain) ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Force accrue* ; Jeu ; Langage secret (Jargon des voleurs) ; Langue étrangère (Estalien) ; Métallurgie ; Natation ; Pictographie (voleurs) ; Résistance accrue* ; Résistance à l'alcool ; Technologie ; Travail du métal.
Dotations : Le Foudroyant et Le Précis, des lorgnons, tout le matériel nécessaire pour la réalisation de ses inventions, de la poudre et des balles à volonté, une bourse contenant 50 Doublons d'or...
Alignement : Neutre
Religion : Ranald
Psychologie : souffre d'Onychophagie.
Points de Destin : 1
Note : Comme la compétence Adresse au tir le lui permet, sa CT de base est de 57 avec des armes de jets non spécialisés mais elle passe à 67 lorsqu'il s'amuse avec ses armes à feu !



Les Dirigeants Pirates de Sartosa

Les Quarante Voleurs

Ils possèdent tous un ou plusieurs navires et un équipage dont ils sont les maîtres. A ce titre, tous sont Capitaines, même si ce grade est disputé et bien souvent remis en question par leurs hommes. La liste ci-dessous est celle des 40 voleurs, hors la loi et capitaines membres du conseil des pirates. Elle peut être modifiée par différents événements. Un membre décédé, disparu ou emprisonné est remplacé très rapidement soit par celui d'un équipage différent soit par l'un des membres d'équipage du navire. Pour certains, un bras droit ou un officier en second réputé est décrit sur quelques lignes pour les besoins du MJ. Si ce dernier souhaite créer le profil précis de chacun de ces capitaines, il devra tenir compte de leurs carrières précédentes (Nobles, Marchands, Soldats, Prêtre...) et des Notes ajoutés.

Les noms des capitaines et de leurs navires peuvent paraître assez exotiques pour le Monde de Warhammer. Mais nous sommes bien loin de l'Empire et du monde germanique. Quelques connaissances des accents italien et espagnol seront appréciables bien que pour certains une traduction française soit indiquée entre parenthèses. Mais comme pour l'Empire, une rue qui se nomme FalleStrass résonne d'une façon différente aux oreilles des joueurs si elle est traduite par la Rue du Piège... Ainsi, traduits, certains noms de navires peuvent porter à rire (mais c'est aussi ça le monde de Warhammer!) alors que le nom original est mystérieux voir inquiétant. Le MJ devrait se garder de traduire ces noms qui apportent une couleur locale très importante et dépaysante. L'attitude d'un capitaine envers un ou plusieurs autres est décrite. Mais en règle générale, le MJ devra prendre en considération l'alignement, la personnalité puis la religion des pirates pour connaître leurs réactions. Les Pirates estaliens et arabes s'entendent difficilement, comme peuvent difficilement collaborer ceux ayant comme religion Myrmidia ou Shallya avec les adorateurs de Ranald, etc. Plus ils auront de points communs mieux l'entente sera facile. Deux pirates d'alignement différent peuvent pourtant s'entendre mais deux pirates d'alignement opposé (Mauvais/Bon) ne feront certainement jamais d'affaire ensemble!

Chaque pirate présenté est accompagné d'un background ou d'une description pouvant faire l'objet d'un scénario à part entière. A lire attentivement donc!

Description des Capitaines Pirates

De nombreux capitaines pirates ont un surnom et sont bien plus connus par lui que par leur nom réel. Attention car à côté de ceux que nous donnons ici, Bertrand le Brigand, Hugo le Petit et Guy le Gros, les célèbres bandits des bois bretonniens (Cf.: Bretonnie pour WB), font bien pâle figure! Ces capitaines ont acquis une grande réputation et son souvent plus craint que les autres. Leurs surnoms sont d'ailleurs choisis pour cela, faire peur, effrayer. Mais ils ont également une autre utilité moins évidente peut-être. Elle permet à un pirate de changer d'identité et ainsi de protéger sa famille restée au pays et tous ceux qu'il aime. Voici donc la liste complète:




The Golden Junk

Albrecht Altdorfer

Humain, Citoyen de l'Empire.
Age: 50 ans, **Religion:** Manann (Stromfels).

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux blancs coupés en brosse, à la mâchoire carrée et aux yeux gris semble encore posséder une grande force physique malgré son âge avancé. Emprunt de nostalgie, il ne cesse de penser à sa région natale et à l'Empire. Albrecht dit avoir appartenu à l'armée impériale dans ses jeunes années. Il aurait fait partie de troupes marines qui auraient été envoyées dans l'Est de l'Empire et au delà des Montagnes du Bout du Monde. Il dit y avoir combattu des peaux vertes et des hommes bêtes mais n'entre pas dans les détails comme si ce souvenir le gênait. En quelques sortes, c'est vrai. Ce qu'il oublie de préciser, c'est pour quel Empereur il agissait et quelle était réellement la nature de cette armée constituée d'unités de «combattants embarqués d'élite». Il porte un tatouage de taille moyenne en forme de fer à cheval sur son épaule gauche, souvenir de son unité qui a été décimée. Il est pourvu d'un équipage de Sudrons et d'anciens Galeotti tiléens (galériens libres et volontaires). Son officier en second se nomme **Vitalis**.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Omega.

Attitude envers les autres Capitaines: **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel. Francisco El Dragon, fait partie de ses alliés du moment.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Adresse au tir; Armes de spécialisation (Armes de poing); Etiquette; Héraldique; Immunité aux maladies; Musculation; Réflexe éclair; Traumatologie.



Matthias Grunwald

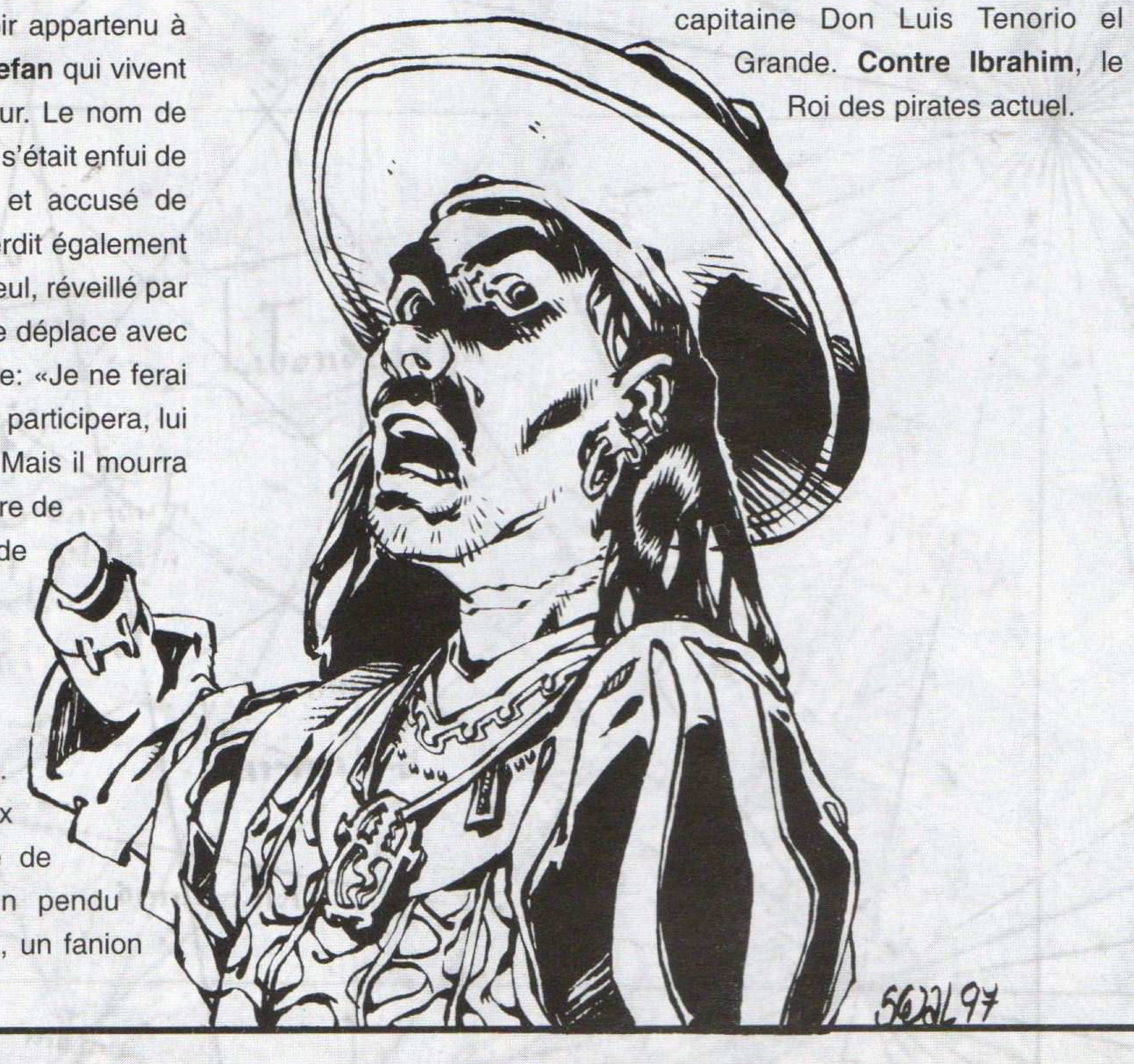
Humain, Citoyen de l'Empire.
Age: 34 ans, **Religion:** Khaine.

Personnalité et Apparence: Matthias est brun, à des yeux bleus. C'est le second membre du conseil des pirates à avoir appartenu à l'Empire. Lui est marié et a deux jeunes fils, **Karl** et **Stefan** qui vivent à Sartosa et deviendront sans doute pirates à leur tour. Le nom de jeune fille de sa femme est **Brunilde Schopenhauer**. Il s'était enfui de Nuln avec elle un beau matin. A Altdorf, il fut pris et accusé de l'assassinat du père de sa femme. Pendu, Matthias perdit également sa main droite. Mais il survécu et lorsqu'il se retrouva seul, réveillé par la douleur à son bras, il put s'enfuir. Dans Sartosa, il se déplace avec son sabre nu et si quelqu'un conteste la moindre chose: «Je ne ferai pas de difficulté de te couper par le milieu mon ami!». Il participera, lui et ses équipages, aux plans de **Michello di Casimo**. Mais il mourra après avoir été fauché par un boulet de la flotte de guerre de Luccini, lors du combat naval, au large du village de Pavanetta.

Alignement: Mauvais

Rôle: Capitaine du navire Tiléen Il Scorticare di Roditori. Il possède une flotte de 3 navires (un galion et deux goélettes rapides) avec à bord un savent mélange de Tiléens et d'Estaliens. Son pavillon représente un pendu squelettique. Lorsqu'il est à bord d'un de ses navires, un fanion noir portant trois têtes de mort surmonte le pavillon à la gloire de Khaine. Son navire ne sort jamais en mer seul, les deux autres sont souvent pas loin en embuscade...

Attitude envers les autres Capitaines: Il a pour principal allié, le capitaine Don Luis Tenorio el Grande. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Don Tomas Valentinez

Humain, Estalien.
Age: 43 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux gris en bataille et aux yeux verts est arrogant comme tous les estaliens. Il est coiffé d'un chapeau à larges bords muni d'une plume de paon bleue, ce qui ne manque pas, même à Sartosa de le faire remarquer. Pour couronner le tout, il ne se déplace jamais sans deux porteurs d'étendards (à l'emblème des Valentinez, une famille de basse noblesse). C'est le dernier descendant de cette famille, enfin c'est ce qu'il croit. Il est l'un des rares (avec Panettoni) à posséder un cheval sur son navire. Cheval qu'il débarque à chaque escale et sur lequel il est assis lorsqu'il se déplace dans les rues de Sartosa ou d'ailleurs. Il utilise des expressions hautaines qui ont bien souvent entraîné des bagarres. D'un âge avancé, il peut paraître quelques fois un peu rêveur, voire dépassé par les événements. Il ne voit pas les choses comme tout le monde, ce qui fait bien rire certains. Don Tomas Valentinez veut défendre la veuve et l'orphelin. Mais à Sartosa les veuves son bien trop nombreuses et les orphelins savent se défendre tout seuls... Il souffre de kleptomanie (Cf.: WJRF). Comme la plupart des estaliens qui suivent, Don Tomas est originaire du Royaume d'Astarios.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Lagarta.

Attitude envers les autres Capitaines: Il n'a pas de véritable allié ou ami. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Vicente Vargas

Humain, Estalien.
Age: 38 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: Vicente porte une boucle en or dans l'oreille droite. La légende veut qu'il l'ai arraché du nez du capitaine d'une galère arabe avant de le tuer. Il a des cheveux noirs et des yeux verts. Il possède un baudrier spécialement conçu qui porte six ou sept pistolets à poudre chargés. Il n'est pas mauvais tireur, ce qui lui a plusieurs fois sauvé la vie sur son navire et à Sartosa. La déesse Myrmidia n'interdit pas l'utilisation de telles armes, bien au contraire d'ailleurs, contrairement a Ulric le Dieu Nordique. C'est peut-être d'ailleurs pour cela que les pays du Sud du Vieux Monde en sont bien plus équipés... Vicente a un secret qui lui causera d'immenses problèmes si certaines personnes l'apprennent. Vicente n'est pas un pirate mais un Corsaire au service du **Roi Manuel** (prononcez manouel) d'Obregon. Il ne dévoilera pas son identité et ne trahira pas les secrets des pirates tant que les intérêts de son Roi ne sont pas en jeu. Aujourd'hui, il est plus un espion qu'un corsaire car il a dû changer de nom, empruntant celui d'un prisonnier pirate, Vicente Vargas, se trouvant actuellement avec ses compagnons dans une des cellules du Royaume d'Obregon. C'est ainsi qu'il s'attribua ses mérites pour pouvoir justifier de son entrée au sein du conseil des pirates. Il a une manie caractéristique: il se frotte perpétuellement les mains.

Alignement: Neutre

Rôle: Capitaine du navire El Barboza surnommé Babosa (la limace) à cause de sa maniabilité et de sa vitesse (malusen en Dex et en I : 15%; M: 3). Un rival du Roi des Pirates actuel.

Attitude envers les autres Capitaines: Paolo Tarallucci est son allié au conseil. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Don Ignacio Salvador Paz

Humain, Estalien.
Age: 45 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Don Ignacio est un membre de la noblesse estalienne et ancien membre de l'armada. C'est est un homme aux cheveux bruns mais dégarnis et aux yeux bleus. Il porte un monocle qui l'oblige à faire une grimace bizarre en permanence ou presque. Il se rend en Estalie dès que l'occasion lui est donné. Il y a pris certaines habitudes comme celle de prendre un verre de bon vin estalien à La Gargouille (Cf.: illustration) située non loin d'un palais résidentiel du Roi Felipe d'Astarios. Cette auberge est devenue le point de rencontre secret de plusieurs capitaines pirates. Trois de ses amis estaliens s'y rendent également, lorsqu'ils n'organisent pas tous ensemble leur voyage! Un voyage risqué mais également un formidable pied de nez à l'autorité locale et à l'inquisition. Bien sûr, si cette information venait à tomber dans des oreilles ennemies, ces quatre pirates seraient immédiatement arrêtés et pendus (ou brûlé vif...). D'allure propre et soignée il a gardé de sa formation militaire la discipline des grands capitaines de navire. Pourtant, Don Ignacio ne peut s'empêcher de se curer le nez régulièrement... Don Ignacio est capable de discours mielleux comme de maudire à coups d'effroyables blasphèmes et d'horribles insultes après qu'il ait appris le langage, un peu spécial, des pirates.

Alignement: Neutre

Rôle: Capitaine du navire El Último Amanecer. Il a parmi son équipage, un tiléen du nom de Pietro

Attitude envers les autres Capitaines: . Ses proches amis sont Henrico Tagliatelli, Eugenio Alvarez, Don Rodrigo de Almagora et Rodrigo Dia. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



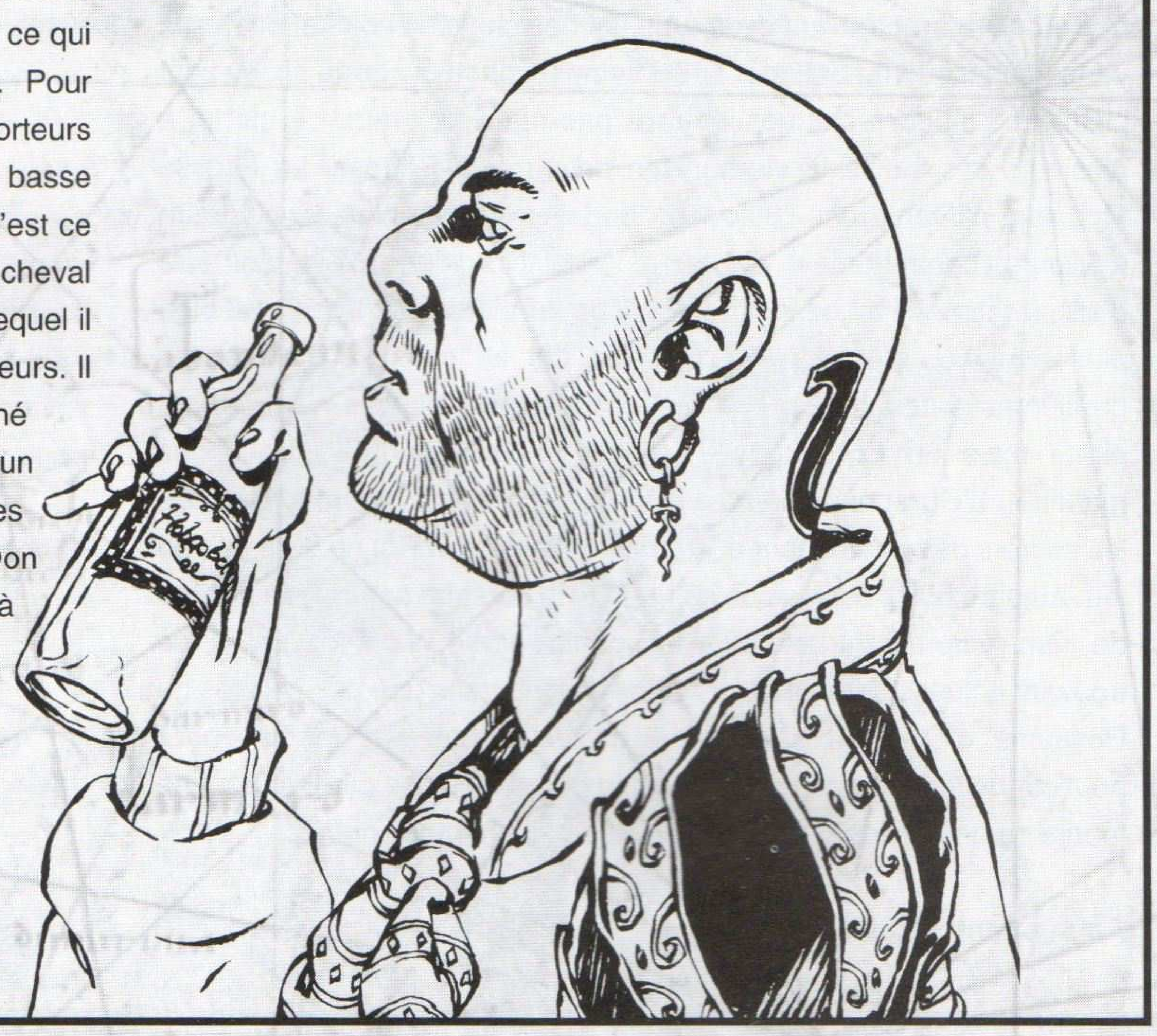
Miguel de Avila

Humain, Estalien.
Age: 43 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux gris en bataille et aux yeux verts est arrogant comme tous les estaliens. Il est coiffé d'un chapeau à larges bords muni d'une plume de paon bleue, ce qui ne manque pas, même à Sartosa de le faire remarquer. Pour couronner le tout, il ne se déplace jamais sans deux porteurs d'étendards (à l'emblème des Valentinez, une famille de basse noblesse). C'est le dernier descendant de cette famille, enfin c'est ce qu'il croit. Il est l'un des rares (avec Panettoni) à posséder un cheval sur son navire. Cheval qu'il débarque à chaque escale et sur lequel il est assis lorsqu'il se déplace dans les rues de Sartosa ou d'ailleurs. Il utilise des expressions hautaines qui ont bien souvent entraîné des bagarres. D'un âge avancé, il peut paraître quelques fois un peu rêveur, voire dépassé par les événements. Il ne voit pas les choses comme tout le monde, ce qui fait bien rire certains. Don Tomas Valentinez veut défendre la veuve et l'orphelin. Mais à Sartosa les veuves son bien trop nombreuses et les orphelins savent se défendre tout seuls... Il souffre de kleptomanie (Cf.: WJRF). Comme la plupart des estaliens qui suivent, Don Tomas est originaire du Royaume d'Astarios.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Lagarta.

Attitude envers les autres Capitaines: Il n'a pas de véritable allié ou ami. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Eugenio Alvarez

Humain, Estalien.
Age: 35 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Eugenio est un homme de taille moyenne aux cheveux blonds et aux yeux marrons. Son équipage le surnomme l'Aigle à cause de sa vue perçante mais aussi parce que son jeu préféré consiste à s'emparer de la marchandise d'un navire puis de disparaître en risquant le moins d'hommes possible et donc en évitant ou en raccourcissant les combats. Pour cela il attaque sa proie bien souvent de nuit et en tout cas par surprise. Des histoires racontent qu'il a par plusieurs reprises vidé des navires de leurs marchandises, dans le port de Magritta puis retraversé la baie occupée par la flotte estalienne pour finalement débarquer sa marchandise volée à Tobaro, en Tilée, où il la revendait bien au delà de sa valeur. Eugenio souffre d'horribles cauchemars lorsqu'il dort et leur souvenir le hante pendant ses heures d'éveil. Et cela dure depuis un an environ. Il appréhende la nuit et il lui arrive parfois de se réveiller en sursaut en criant: «Il ne doit en rester qu'un!». Eugenio Alvarez est également un personnage un peu soupe au lait. Fils d'une prostituée de Sartosa, il fut abandonné à sa mort. Il possède une marque de naissance qui lui permettre peut-être un jour de connaître sa lignée. Il finira par être tué par **Quentin de la Motteferrière**, lors d'un duel.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Dorada

Attitude envers les autres Capitaines: **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel. Henrico Tagliatelli, Don Ignacio Salvador Paz et Rodrigo Dia sont ses amis.

Un cuisinier Morveux (Snotling ; Cf. page 225 de WJRF), qui cuisine pour l'équipage du ragoût de porc (des rats) aux fines herbes (de la poudre à canon). Il est un peu rondouillard, ce qui le différencie un peu du Morveux classique, mais lui n'a pas un poil sur la tête. Il connaît la langue de son maître mais parle peu. Il dispose strictement d'aucune compétence, même de cuisine! Il aurait appartenu à la tribu de l'Oreille Percée (Badlands) et en serait l'unique survivant à la suite d'aventures incroyables (Cf.: *Tome 12*) mais cela, Eugenio n'en sait rien. Enfin, pour le jouer, le MJ pourra s'inspirer des répliques des méchantes bêtes (desquelles il se rapproche physiquement) dans le film Gremlins.

Alignement: Neutre.

Profil actuel (

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	21	18	1	1	4	26	1	18	17	20	16	12	13



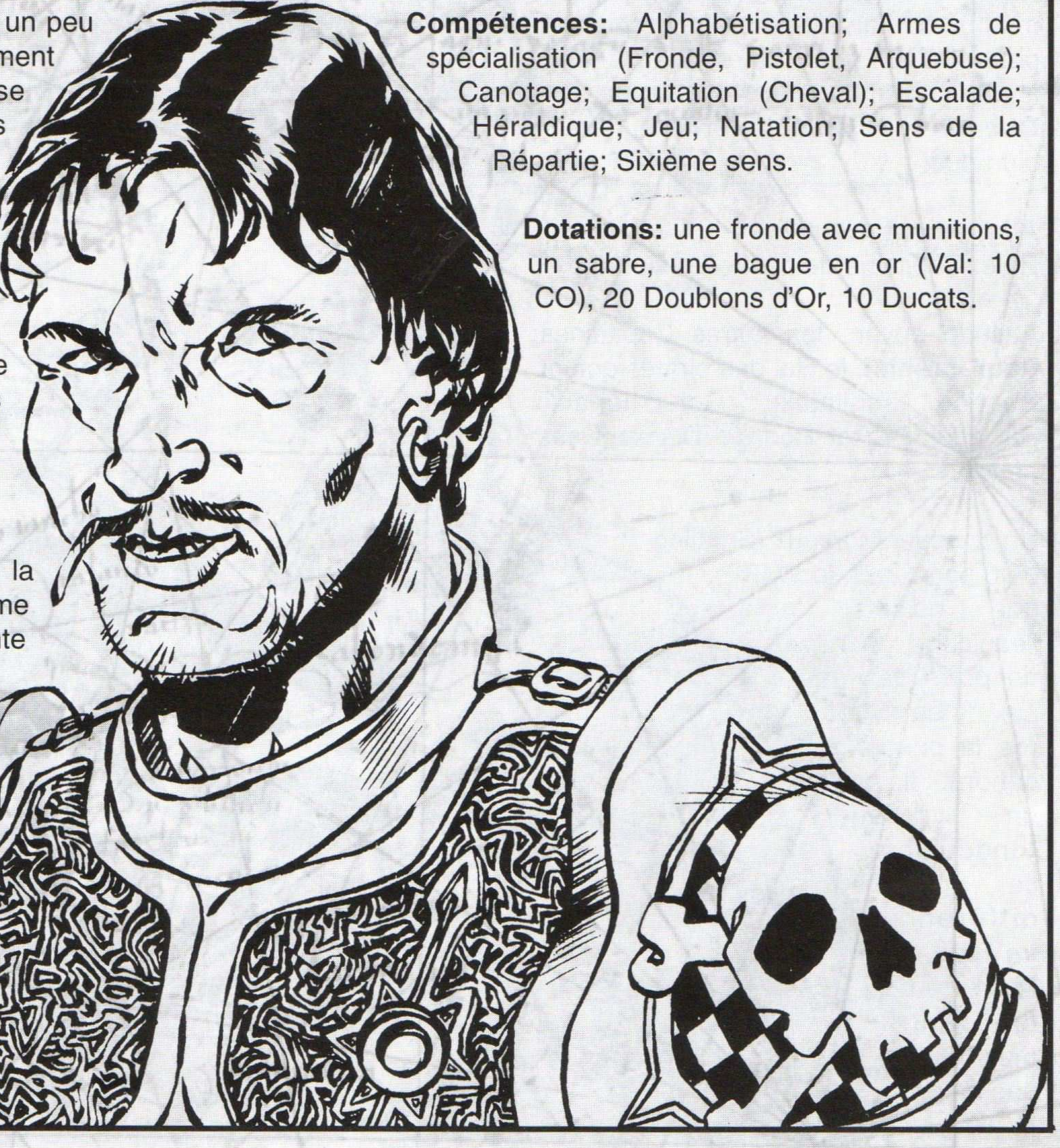
Felipe Borgas

Humain, Estalien.
Age: 33 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: Felipe est un homme aux cheveux noirs, aux yeux marrons et aux moustaches fines, lissées comme elles sont à la mode en Estalie. Sa voix forte et autoritaire en a fait quelqu'un d'écouté et de craint. C'est lui qui débute chaque assemblée du conseil après un hochement de la tête du Roi des Pirates. Ses phrases préférées sont: «Taisez vous bandes de chienspuants ! ou encore: Quel vacarme on se croirait au palais de sa majesté! Puis il finit par une blague ou une réflexion amusante (avant de laisser la parole aux intervenants): Enfin, je craignais d'avoir à me passer la cordelette au cou, mais alors là je n'aurais pas été le seul à y passer, croyez moi, n'en déplaise au **Roi Felipe** et à sa douce Reine Katia que j'embrasse!». Chacune de ses nouvelles interventions sont suivie d'éclats de voix et de sourires. Il y prend souvent le Roi estalien à parti. Est-ce parce qu'il possède le même prénom que le Roi d'Estalie ou également parce que ses traits sont proches de ce dernier? Nul ne le sait et aucun pirate ne s'est d'ailleurs vanté d'avoir approché le Roi de suffisamment près pour en attester. L'étiquette n'est pas de mise entre capitaines pirates, et le langage un peu rude des marins y est habituellement utilisé bien que cela conduise parfois à des brouilles ou des duels à mort. Un manque de respect de ce genre n'est pas permis s'il vient d'un membre d'équipage. C'est, enfin, un personnage sexiste qui rit bruyamment et qui, de temps à autres, rote. Son épaule gauche est tatouée d'un lézard aux traits simpliste et à la mâchoire impressionnante (un crocodile).

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire de la Dolores (le prénom de sa femme décédée). Son pavillon représente un squelette souriant maniant le sabre et porte le slogan Muerte!

Attitude envers les autres Capitaines: Senora Cristina Herrero Ibanez est une amie. Juan Alberto Horrendo est un allié.



Contre Ibrahim, le Roi des pirates actuel.

Il est la plupart du temps accompagné de sa fille, un joli brin de fille de 12 ans, d'où son nom de guerre: **Flora Realmoza**. Ses couettes rousses dressées et son visage parsemé de grains de beauté sont connus de tous. C'est une gamine courageuse qui semble même insensible à la peur et au danger. En fait, elle n'en est que rarement consciente ce qui est devenu pour elle un atout. Elle manie les armes à feu et le sabre, sait grimper aux mâts et ramer. Elle est de plus très ingénieuse et puisqu'elle n'hésite pas à donner son avis, trouve des solutions à la plupart des problèmes qu'elle ou son père rencontrent. **Flora** est pleine d'énergie, et ne tient pas en place. C'est une amie de **Guido Margaritta** et **Antonio**, l'halfeling, lui a appris a se servir d'une fronde.

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	24	2	2	5	45	1	34	28	33	36	27	33

Cheminement professionnel: Petite fille, Princesse, Grande Guerrière, Chef de tous les enfants pirates.

Compétences: Alphabétisation; Armes de spécialisation (Fronde, Pistolet, Arquebuse); Canotage; Equitation (Cheval); Escalade; Héraldique; Jeu; Natation; Sens de la Répartie; Sixième sens.

Dotations: une fronde avec munitions, un sabre, une bague en or (Val: 10 CO), 20 Doublons d'Or, 10 Ducats.

Don Luis Tenorio el Grande

Humain, Estalien.
Age: 39 ans, **Religion:** Khaine.
Personnalité et Apparence: Cheveux châtains, yeux marrons et taille moyenne (1m75). Don Luis Tenorio el Grande n'est pas noble contrairement à ce qu'il laisse croire. C'est un nom emprunté à une de ses victimes. Il se fait aujourd'hui passer pour lui. Ainsi pour la famille du malheureux défunt Don Luis Tenorio el Grande, ce dernier est encore vivant et est devenu pirate, la honte de la famille ou plutôt d'une partie seulement, car elle est partagée. Des cousins du Don Luis disparu le renseignent sur les navires quittant les ports du Royaume de Cantonia, en échange d'une part sur les cargaisons. Ce pirate est un sadique. Il aime atteindre la perfection dans tout ce qu'il entreprend, le meurtre comme la torture. Malade, il utilise des drogues d'origine lointaines que lui fait goûter celui qu'on appelle **Niccolo**. On peut le rencontrer à la **Maison de Katarina** lorsque son navire est dans le port. Il porte d'ailleurs sur le dos un tatouage à l'encre bleue que lui on fait les filles, un scorpion menaçant et un crâne humain, ne laissant aucun doute sur sa dévotion à Khaine. Puisqu'il est noble, il agit comme tel, il a une expression hautaine et suffisante qui peut rapidement dégoûter tout interlocuteur non noble traité plus bas que terre... Il mâchouille continuellement un des gros cigares rapportés de Lustrianie par des flibustiers. Il est l'un des deux seul a pouvoir fumer de tels plantes sur l'île. Il souffle d'ailleurs de temps en temps de cette fumée blanche et désagréable dans le visage de ses interlocuteurs (Cf.: **Roberto Uccello** pour plus de détails).

Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire Albondigas.

Attitude envers les autres Capitaines: Matthias Grunwald est un allié. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Juan Alberto Horrendo

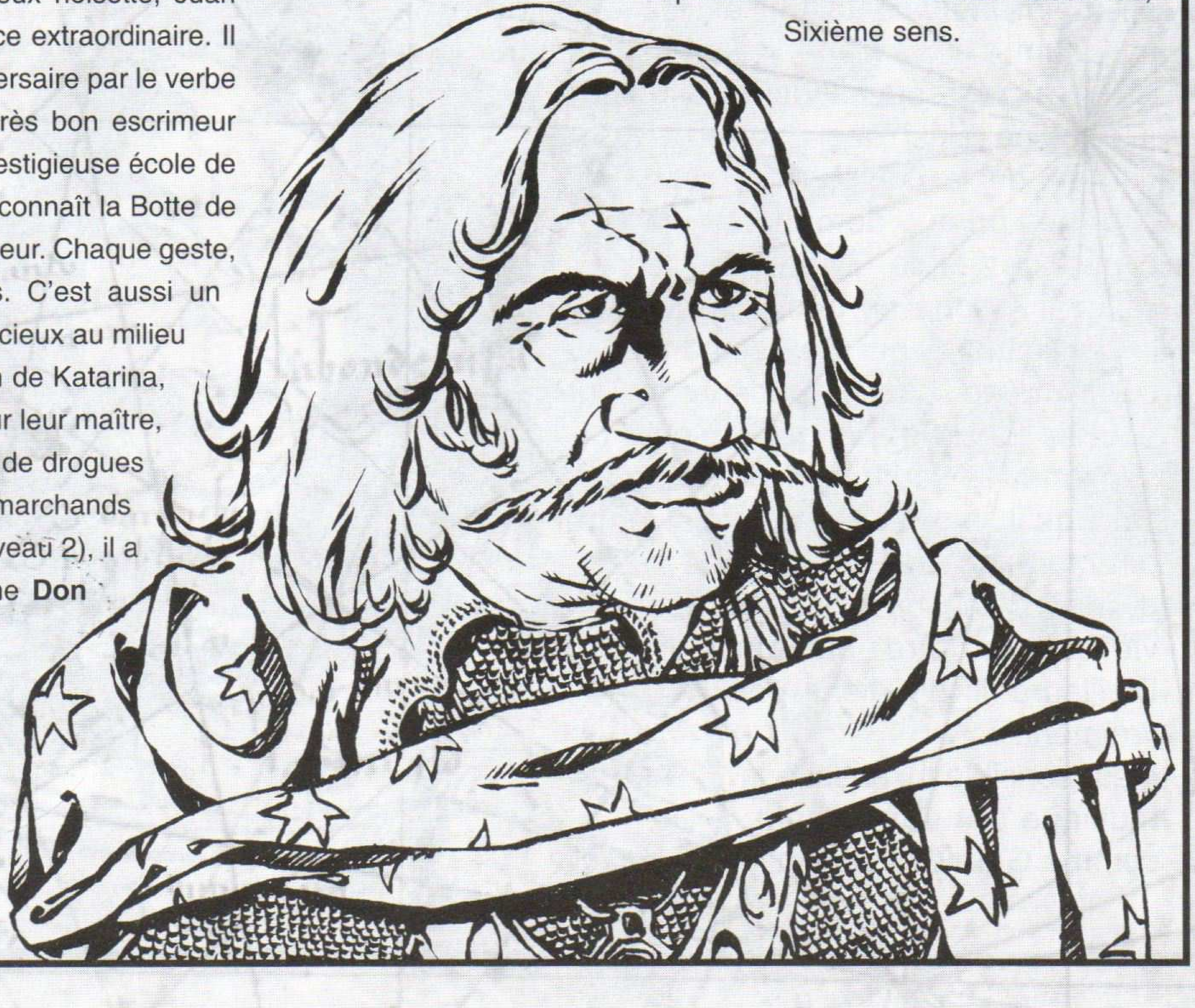
Humain, Estalien.
Age: 41 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: Cheveux blonds, yeux noisette, Juan Alberto est un homme d'un calme et d'une patience extraordinaire. Il évitera tout duel toute dispute en épuisant son adversaire par le verbe et la pensée. Pourtant, il s'agit également d'un très bon escrimeur puisqu'il a reçu son éducation guerrière dans la prestigieuse école de Toledo. Il utilise la fameuse Parade des Bonetti et connaît la Botte de Thibaud. Son éloquence en a fait un très grand orateur. Chaque geste, chacune de ses actions sont presque calculées. C'est aussi un personnage narcissique malgré un long nez disgracieux au milieu du visage. Il sait que deux protégées de la maison de Katarina, **Mamatsui et Kyutastsui** travaillent également pour leur maître, le conseillé **Niccolo,** et l'aident dans la fabrication de drogues puissantes originaires de Cathay, qu'il vend à des marchands Tiléens et estaliens. Ancien prêtre de Myrmidia (niveau 2), il a participé à la bataille navale de Pantalleri, comme **Don Rodrigo de Almagora**.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Estrella Roja.

Attitude envers les autres Capitaines: La Senora Cristina Herrero Ibanez est une amie. Felipe Borgas est un autre allié. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Bottes Secrètes; Sixième sens.



Enrique Boaventura

Demi elfe, Estalien.
Age: 27 ans, **Religion:** Shallya!

Personnalité et Apparence: Ce demi-elfe à des yeux verts, des cheveux longs et bruns. Il ne possède pas l'attribut des elfes, leurs oreilles pointues mais de toute manière, ses cheveux les cachent et bien courageux celui qui tenterait de les apercevoir sans sa permission! Il a hérité de ses parents elfes son visage d'ange et la volonté de faire le bien autour de lui. Il est d'alignement Bon, mais ses membres d'équipage sont de divers tendances et une grande majorité des hommes ne suit pas les commandements de la divinité de leur capitaine. Il n'est d'ailleurs pas très regardant de la qualité des nouvelles recrues. Lors d'un abordage les ordres d'Enrique sont de tirer à démâter. C'est à dire que ceux-ci doivent abattre les voilures et les mâts de leur proie. Puis seulement, les pirates envahissent le pont du navire et noient les défenseurs sous le nombre. La peur qu'ils inspirent fait tomber les premières résistances, quant aux secondes, elles sont éventrées à grands coups de sabres... Il faut bien souvent l'intervention du capitaine et plusieurs rappels à l'ordre pour que les combats cessent. Les hommes ayant désobéit sont rarement punis du bâton ou du fouet. Tout au plus, leur part sur la prise leur est elle supprimée, lorsque les fautifs n'ont pas de famille à terre. Son second, Julio est moins sentimental et c'est lui qui maintient un minimum d'ordre dans les rangs. Enrique Boaventura est souvent pensif et rêveur. Il adresse ainsi ses prières à la déesse de la compassion avant chaque prise, demandant la clémence et le pardon à la divinité. Il porte un tatouage sur le sein gauche, qui représente un cœur rouge duquel perlent de fines gouttes de sang. Enrique ne peut pas supporter la souffrance des autres. Il sait qu'il ne pourra jamais entrer directement au service de sa divinité parce qu'il déjà ôté la vie à des être humains. D'ailleurs il n'y tient pas vraiment.
Il est sensible lui aussi à la musique et au chant, comme Gérald Christian.

Depuis quelques jours, son navire subit quelques réparation dans le chantier naval de Sartosa.

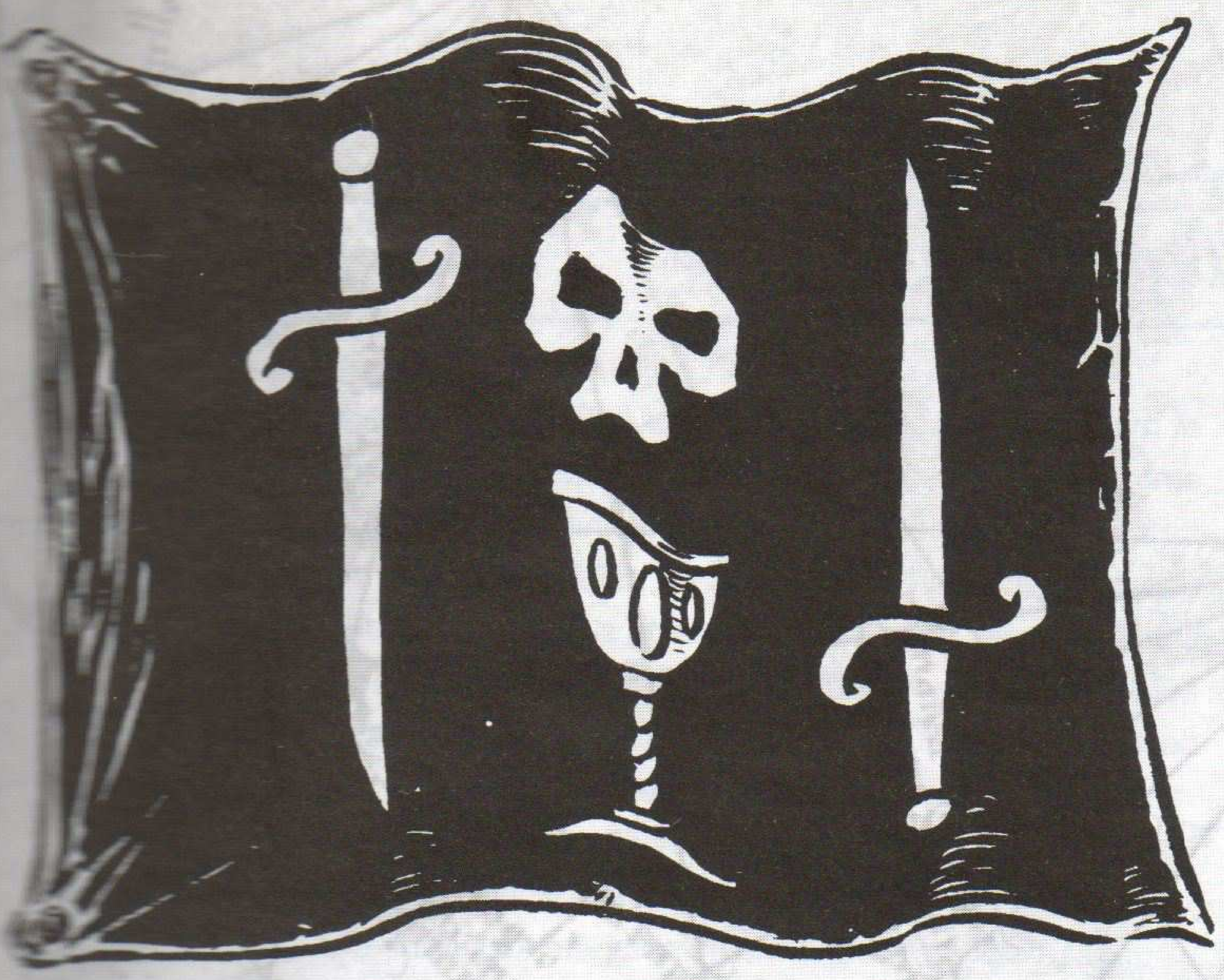
Alignement: Bon
Rôle: Capitaine du navire Isidora de Astarios. Un Calice de Vie, un objet du culte de Shallya (Cf.: page 38 *d'Arcanes Magiques*) est représenté sur son pavillon. Il veut tempérer l'ardeur des pirates et ménager les vies humaines.



Attitude envers les autres Capitaines: Gérald Christian est l'un de ses amis. Ses ennemis sont nombreux. Il s'agit de tous ceux d'alignement Mauvais... Et il a une attitude réservée (mais pas hostile) vis à vis des tiléens et des adorateurs du Dieu des voleurs, Ranald. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Chant; Traumatologie; Soins des animaux; Musique; Vision nocturne.





Enrique Boaventura
Couleur : Noir



Antonio Manetti
Couleur : Bleu Foncé



Abdullah el Demonio
Couleur : Rouge



Felipe Borgas
Couleur : Bleu Foncé

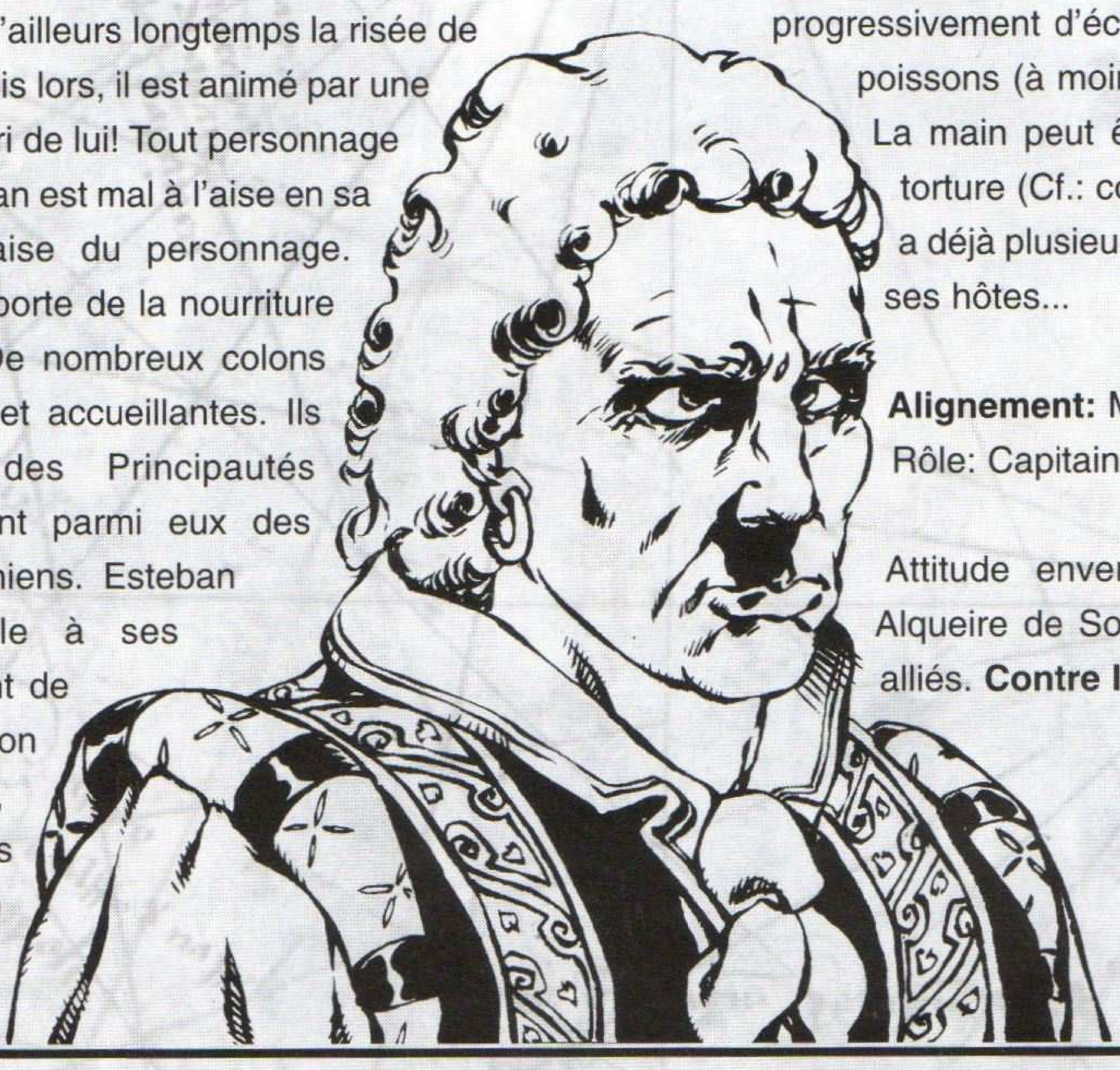


Francisco el Dragon
Couleur : Bleu Foncé

Esteban Alquezaro

Humain, Estalien.
Age: 30 ans, **Religion:** Khaine.

Personnalité et Apparence: Cet estalien aux yeux marrons et aux cheveux roux bouclés est un adorateur fanatique du dieu Khaine. C'est un homme irascible dans sa soif de sang et de meurtre, malgré les injonctions à la clémence de la part du Roi Ibrahim. Depuis sa jeune enfance, Esteban louche. Il fut d'ailleurs longtemps la risée de ses camarades de jeu à Moleno. Depuis lors, il est animé par une vengeance idiote, gare à ceux qui ont ri de lui! Tout personnage d'alignement différent de celui d'Esteban est mal à l'aise en sa présence, envahi par l'aura Mauvaise du personnage. Lorsqu'il n'est pas en chasse, il transporte de la nourriture vers le Sud. De la viande fraîche. De nombreux colons désirent rejoindre des terres fertiles et accueillantes. Ils sont principalement originaires des Principautés Frontalières mais il y a également parmi eux des estaliens, des tiléens et des bretonniens. Esteban demande une somme raisonnable à ses passagers et les aliments à bord sont de bonne qualité... Le voyage dure environ un mois. La nourriture: les humains, sont échangés contre des pierres précieuses et des objets artisanaux en or. Esteban à un objet sudron étrange et magique. Il s'agit d'une baguette de bois précieux sur laquelle est emmanchée une main desséchée. Il lui a été offert par un chaman de Xett, le Dieu serpent des Sudrons cannibales. Au contact de la main, une forte douleur envahit tout le corps de la victime qui de plus souffrira dorénavant d'envoûtements si son score en FM est inférieur à 66 (Cf.: le Mauvais Œil, page 91 d'**Arcanes Magiques**). Il souffre depuis d'une mutation étrange: son dos et son torse se couvrent progressivement d'écailles semblables à celles de gros poissons (à moins que ce soit celles de serpents). La main peut être utilisée comme instrument de torture (Cf.: compétences dans WJRF). Esteban a déjà plusieurs fois goûté aux plats préparés par ses hôtes...



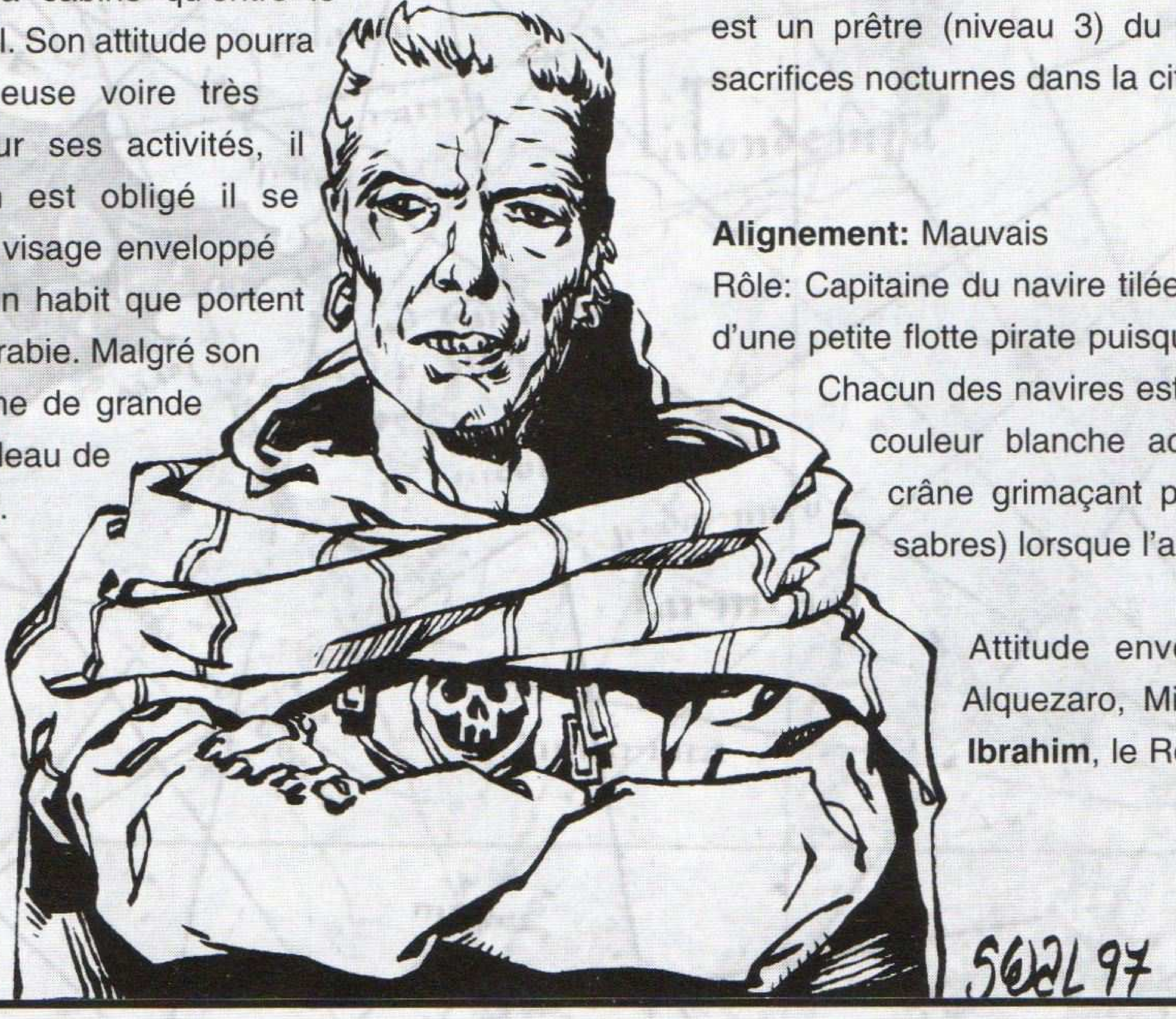
Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire La Estaliana.

Attitude envers les autres Capitaines: Mateo Alqueire de Solsona et Miguel de Avila sont ses alliés. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Mateo Alqueire de Solsona

Humain, Estalien.
Age: 40 ans, **Religion:** Khaine.

Personnalité et Apparence: Mateo est un homme aux cheveux blancs, aux yeux violet et au teint pâle. C'est un albinos. Cheveux coupés court, regard perçant. Il ne supporte pas la lumière du jour et l'évite. En mer, il ne sort de sa cabine qu'entre le coucher et le lever du soleil. Son attitude pourra paraître un peu mystérieuse voire très suspecte. Questionné sur ses activités, il devient irritable. S'il en est obligé il se montrera en plein jour le visage enveloppé d'un foulard et habillé d'un habit que portent les hommes du désert d'Arabie. Malgré son handicap c'est un capitaine de grande valeur qui possède un tableau de chasse impressionnant. Commandant plusieurs navires, des navires rapides qui encerclent leur proie après l'avoir repéré puis le cercle se referme sur elle pour la dévorer. Cette technique, bien qu'elle soit utilisée par d'autres capitaines agissant en groupe est particulièrement efficace ici. Il sait que des membres de la secte de Gaator se trouve sur l'île et que leur souhait est de se rendre principalement en Tilée. Il a été contacté par leur chef (un certain Carlo Macaroni au fort accent estalien) mais a refusé de les y conduire malgré les 3000 piastres promises, ses navires étant trop bien connus là bas. Il est certain qu'un capitaine finira par céder à une telle somme d'argent... Mateo est un prêtre (niveau 3) du Dieu Khaine et organise parfois des sacrifices nocturnes dans la cité même.



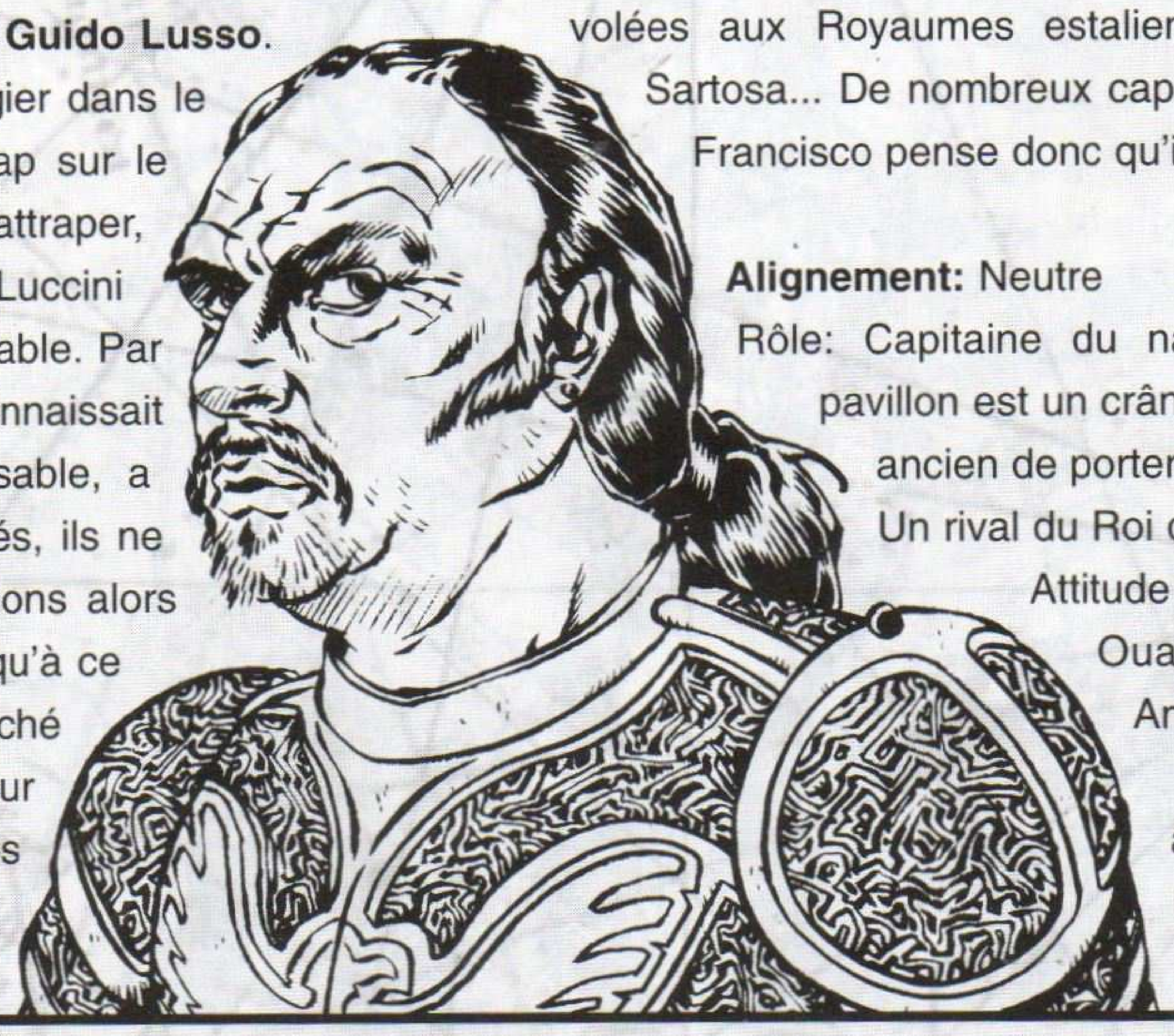
Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire tiléen Il Scorpione de la Mar. Il est l'amiral d'une petite flotte pirate puisque CINQ navires sont sous ses ordres. Chacun des navires est armé et prêt au combat. Un fanion de couleur blanche accompagne son pavillon habituel (un crâne grimaçant portant un bandeau encadré par deux sabres) lorsque l'albinos est à bord de l'un d'entre eux.

Attitude envers les autres Capitaines: Esteban Alquezaro, Miguel de Avila sont ses alliés. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Francisco El Dragon

Humain, Estalien.
Age: 42 ans, **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux gris et aux yeux marrons est de taille plutôt grande (1m80). Il est également très endurant mais son esprit lent et ses manières taciturnes l'on jusque là empêché de devenir Roi des Pirates. Francisco el Dragon a un sens de l'honneur très poussé. Il y a trois ans, surpris par les autorités après une nuit de beuverie dans le port de Luccini, Francisco donne alors l'ordre de mettre les voiles. Bientôt au large de Sartosa, il voit arriver sur lui trois navires, commandés par **l'Amiral Guido Lusso**. Voyant qu'il n'aurait pas le temps de se réfugier dans le port pirate, Francisco décide de mettre le cap sur le rivage de l'île. La flottille est sur le point de le rattraper, tout près de la côte, quand les navires de Luccini s'échouent l'un après l'autre sur un banc de sable. Par sa manoeuvre, le capitaine el Dragon, qui connaissait parfaitement l'emplacement des bancs de sable, a renversé la situation. Ses ennemis immobilisés, ils ne pouvaient plus diriger efficacement leurs canons alors que lui avait tout le loisir de les canonner jusqu'à ce qu'ils se rendent... Aujourd'hui, il est recherché pour piraterie en Estalie mais également pour avoir libéré des esclaves sudrons et tué des marchands d'esclaves Arabes. Alors qu'il se sera rendu sur une plage déserte pour vendre une cargaison à un marchand estalien, il sera surpris par les Cavalleros. Après un farouche combat durant lequel huit de ses adversaires périrons, il sera arrêté (ainsi que trois membres d'équipage et peut-être des PJ...) par les autorités d'Astarios. Les pirates restés à bord de la Cierva Dorada rejoindront Sartosa deux jours plus tard pour raconter cette histoire. Le Capitaine a bien sûr été trahi. Seuls les autres capitaines connaissaient le lieu et l'heure. Mais qui sont-ils? Il devrait faire l'objet d'une exécution publique dans les semaines à venir mais avant cela, l'inquisition tentera de lui faire avouer l'emplacement des richesses volées aux Royaumes estaliens, et les secrets de l'île de Sartosa... De nombreux capitaines ont une dette envers lui, Francisco pense donc qu'ils viendront le sauver à temps.

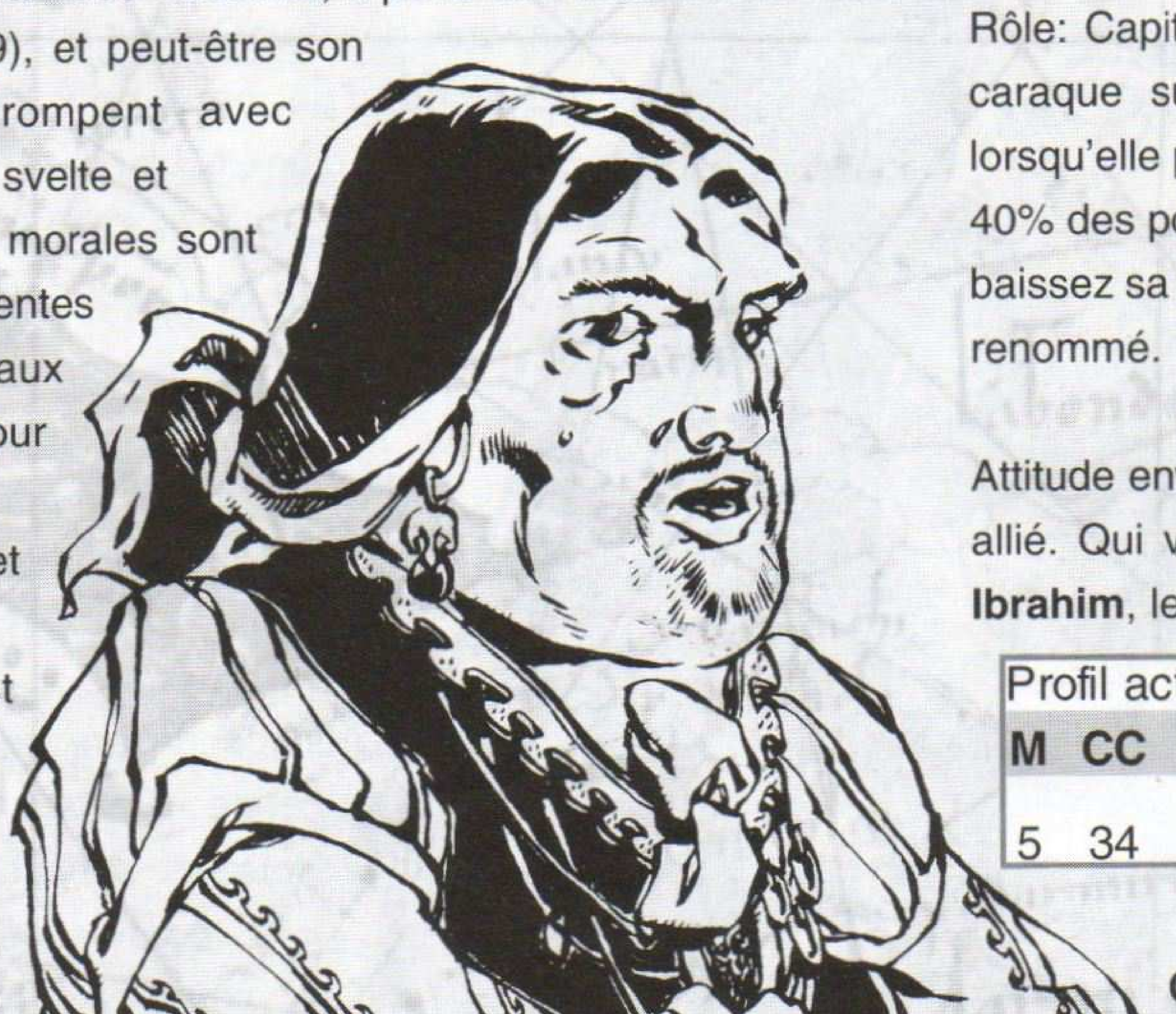


Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Cierva Dorada. Son pavillon est un crâne couronné, rappelant son désir ancien de porter la couronne de Roi des Pirates. Un rival du Roi des Pirates actuel.
Attitude envers les autres Capitaines: Ouagamund, Albrecht Altdorfer, Andrea Mantegna et Quentin de la Motteferrière font partie de ses alliés. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Alfonso de Montenas

Humain, Estalien.
Age: 37 ans, **Religion:** Myrmidia

Personnalité et Apparence: Alfonso a des cheveux noirs et des yeux verts. Comme la plupart des estaliens, il porte une barbichette. Mais sa petite taille (1m59), et peut-être son ventre bedonnant rompent avec l'image de l'hidalgo, svelte et élancé. Ses qualités morales sont également très différentes de celle attribuée aux estaliens. N'ayant pour lui même aucune fierté, il est couard et certains le disent incompétent. Il est bien souvent sauvé des pires ennuis par son mousse **Tomas** âgé de 13 ans. Mais quel homme se cache réellement derrière ses yeux de chiens battus? Que fait-il parmi les membres du conseil? Les PJ pourraient le rencontrer la première fois, vomissant sur le quai.



Alignement: Neutre

Rôle: Capitaine du navire Cerdo Negro (le Cochon Noir), une vieille caraque suffisamment en bon état pour ne pas couler à pique lorsqu'elle prend la mer. Pour son profil considérez qu'elle dispose de 40% des points de blessure attribués habituellement à un tel navire et baissez sa résistance à 5. C'est le navire de son père, un ancien pirate renommé.

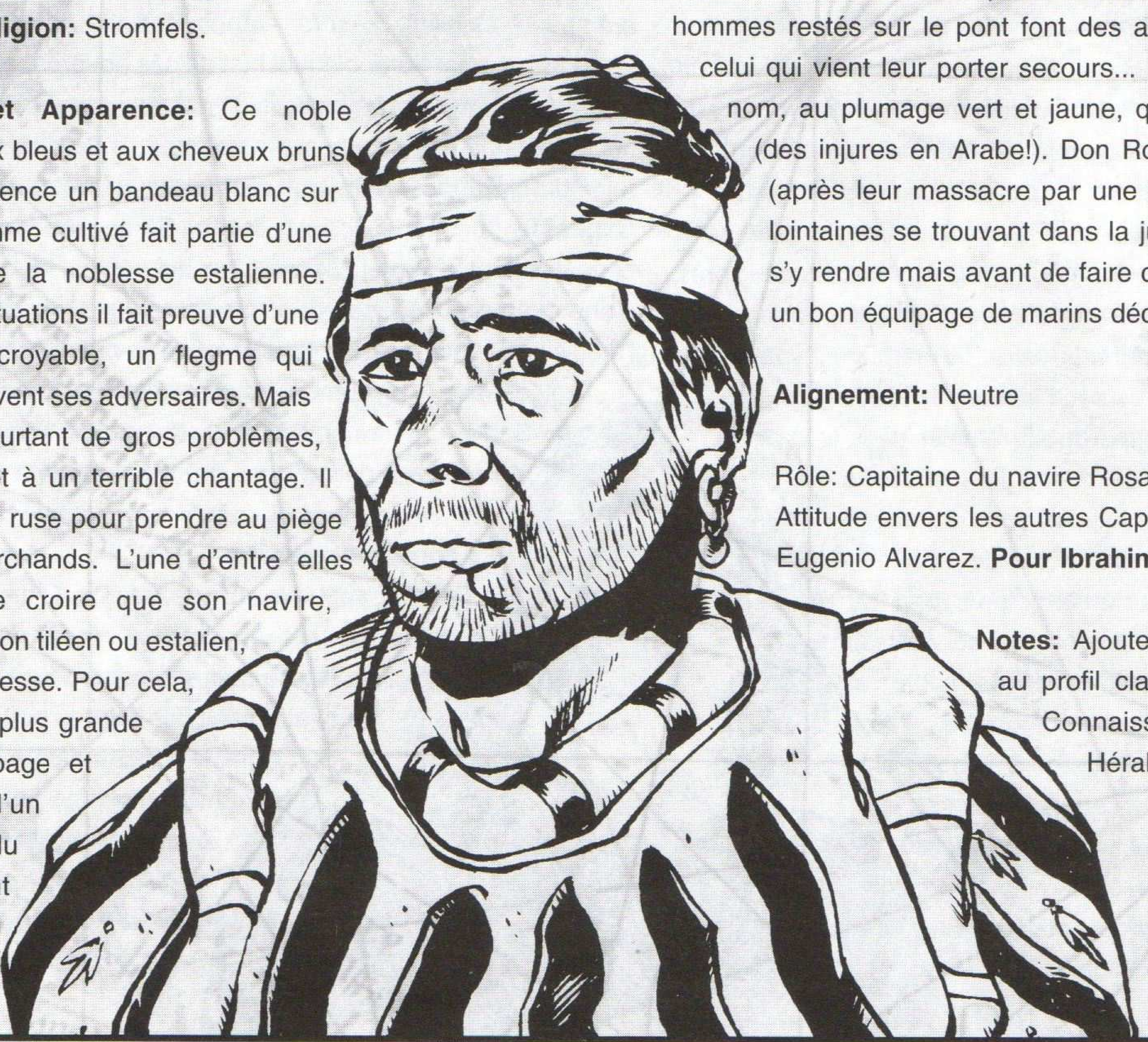
Attitude envers les autres Capitaines: Il n'a pas de véritable ami ou allié. Qui voudrait en effet paraître presque ridicule avec lui? **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Profil actuel (Tomas)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	34	23	2	2	6	40	1	31	26	32	30	24	28

Cheminement professionnel: Mousse.
Compétences: Alphabétisation; Armes de spécialisation (Pistolet, Arquebuse); Canotage; Escalade; Jeu; Natation.
Dotations: un couteau, un bonnet, 5 Doublons d'Or.

Don Rodrigo de Almagora



Humain, Estalien.
Age: 31 ans, **Religion:** Stromfels.

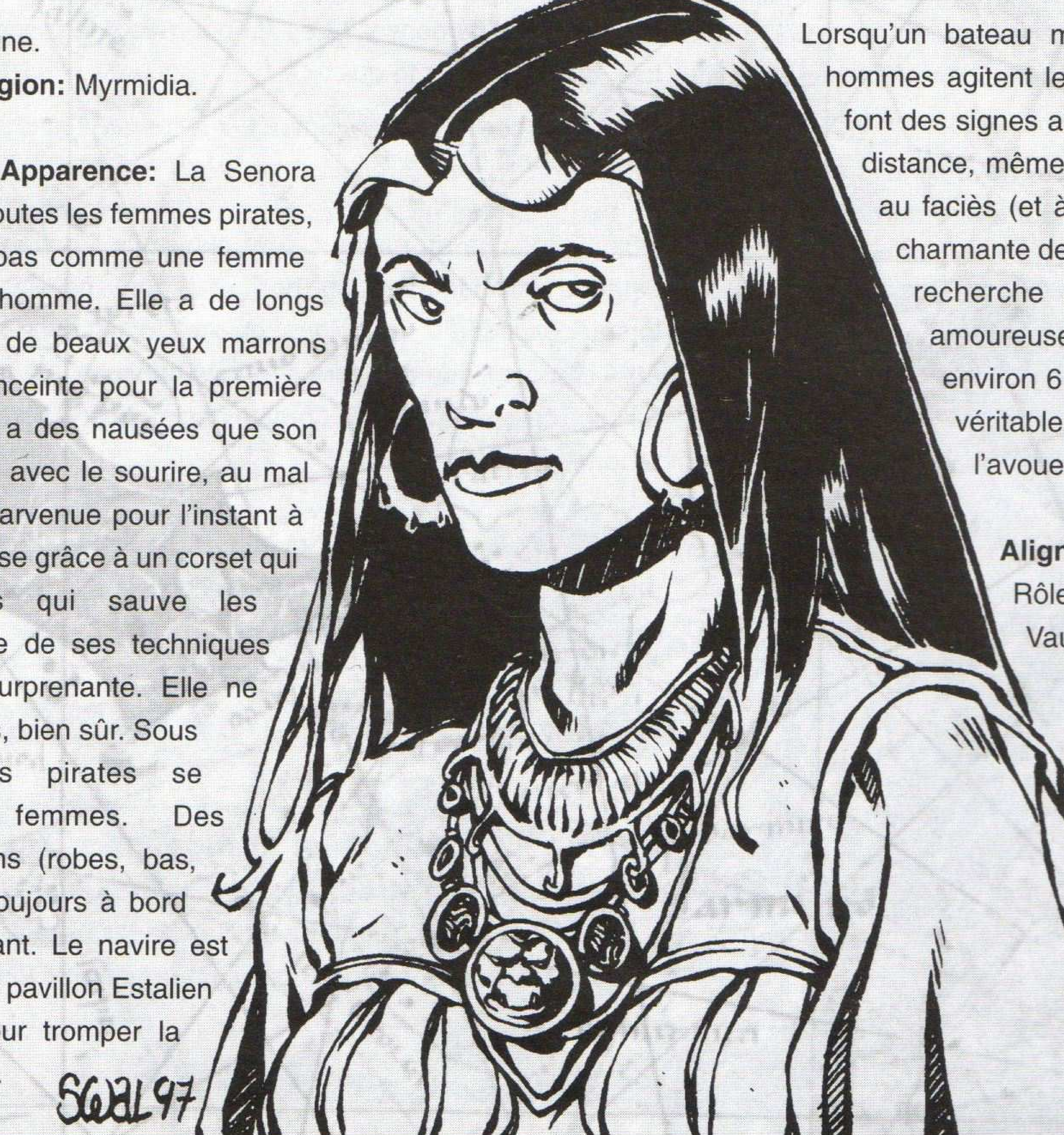
Personnalité et Apparence: Ce noble estalien aux yeux bleus et aux cheveux bruns porte en permanence un bandeau blanc sur le front. Cet homme cultivé fait partie d'une petite famille de la noblesse estalienne. Dans les pires situations il fait preuve d'une décontraction incroyable, un flegme qui déroute bien souvent ses adversaires. Mais cet homme a pourtant de gros problèmes, puisqu'il est sujet à un terrible chantage. Il utilise lui aussi la ruse pour prendre au piège des navires marchands. L'une d'entre elles consiste à faire croire que son navire, arborant un pavillon tiléen ou estalien, se trouve en détresse. Pour cela, il fait pousser la plus grande partie de l'équipage et les canons d'un même côté du navire, donnant ainsi de la gîte au bateau. Il fait baisser les voiles et dès qu'un navire coupe leur route, les quelques hommes restés sur le pont font des appels désespérés. Malheur à celui qui vient leur porter secours... Il possède un perroquet sans nom, au plumage vert et jaune, qui sait piailler quelques mots (des injures en Arabe!). Don Rodrigo a hérité de ses oncles (après leur massacre par une tribu de pygmées) des terres lointaines se trouvant dans la jungle de Lustrianie. Il compte s'y rendre mais avant de faire ce long voyage, il doit recruter un bon équipage de marins décidés.

Alignement: Neutre

Rôle: Capitaine du navire Rosalinda.
Attitude envers les autres Capitaines: Son principal allié est Eugenio Alvarez. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissances Tactiques; Etiquette; Héraldique; Chance; Charisme.

Senora Cristina Herrero Ibanez



Humaine, Estalienne.
Age: 30 ans, **Religion:** Myrmidia.

Personnalité et Apparence: La Senora Cristina, comme toutes les femmes pirates, ne se considère pas comme une femme mais comme un homme. Elle a de longs cheveux noirs et de beaux yeux marrons foncé. Elle est enceinte pour la première fois et est sujette a des nausées que son équipage attribue, avec le sourire, au mal de mer. Elle est parvenue pour l'instant à cacher sa grossesse grâce à un corset qui la torture mais qui sauve les apparences. L'une de ses techniques d'abordage est surprenante. Elle ne l'utilise que parfois, bien sûr. Sous ses ordres, les pirates se déguisent en femmes. Des vêtements féminins (robes, bas, etc) se trouvent toujours à bord en nombre suffisant. Le navire est alors sous un faux pavillon Estalien ou Bretonnien pour tromper la vigilance ennemie. Lorsqu'un bateau marchand est en vue, Cristina et ses hommes agitent leur foulards, montrent leurs dentelles et font des signes amicaux à l'équipage ennemi. A une telle distance, même avec l'aide d'une longue vue, un pirate au faciès (et à l'odeur) de vieux bouc devient la plus charmante des demoiselles en détresse... Elle est à la recherche d'un père pour l'enfant, et tombera amoureuse d'un PNJ ou d'un PJ d'ici sa naissance, environ 6 mois après l'arrivée des PJ sur l'île. Le véritable père est Guido Margaritta, mais elle ne l'avouera jamais.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire bretonnien Le Vautour.

Attitude envers les autres Capitaines: Felipe Borgas et Juan Alberto Horrendo sont ses amis, ils sont dans la confidence et pensent l'un comme l'autre être le père du futur enfant. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Rodrigo Dia



Humain, Estalien.
Age: 40 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux frisés a nombreux contacts (surtout à Miragliano et à Magritta) qui l'informent des intrigues locales. Il lui est possible d'influencer la politique de ces régions. Son oncle est chef canonnier à bord d'un des vaisseaux du Roi Felipe. C'est lui qui lui donna une philosophie aussi particulière: Lors de la capture d'un navire, il demande aux marins de l'équipage si leur maître les traite bien. Si l'équipage se plaint de mauvais traitements, les coupables sont punis de coups de fouet. C'est son second, **Cordobez**, qui inflige les peines. Cette technique favorise le recrutement, parce qu'après avoir dénoncé leurs officiers pour comportements tyrannique, les marins n'ont plus d'autres choix que de passer du côté des pirates... Pourtant, si l'équipage affirme être bien traité, les officiers et les marchands sont graciés, parfois même Rodrigo les récompense! Il ne peut s'empêcher de ricaner dès que l'occasion se présente. Ce rire, difficilement imitable, est connu de tous.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire El Buscador de Fortuna
Attitude envers les autres Capitaines: Fabio Tortelini, Don Ignacio Salvador Paz et Eugenio Alvarez sont ses amis. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Abdullah el Demonio

Humain, Arabe.
Age: 44 ans, **Religion:** Sangrif.

Personnalité et Apparence: El demonio avait un père Bourreau avec qui il apprit le métier. Après quelques années, il devint plus féroce que lui, le tua et le fit rôtir. Cet homme à la barbe volumineuse est un terrible pirate aux moeurs barbares. Après chaque prise, il tue un de ses hommes, soit à la hache soit à coups de jezail (arquebuse arabe), parmi ceux ayant combattu avec le moins de courage. Il s'attribue ensuite la part qui revenait au malheureux. Son équipage est principalement constitué de fanatiques du dieu Sangrif. Il a un compagnon aveugle, qui lui, recrute de nouveaux matelots à chaque escale. Malheur à ceux qui signent pour une saison avec Abdullha le Démon... La plupart des capitaines ne l'apprécient guère. A cause de ses agissements passés il est désormais difficile de tirer un bon prix. En effet, il avait la fâcheuse habitude de ne pas rendre ses otages en un seul morceau (après paiement). Les cales de son navire contiennent des esclaves qu'il compte revendre en contrebande aux Arabes. Il doit d'abord pour cela s'approvisionner en grande quantité de nourriture, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille d'un autre capitaine... Certains pirates sudrons seraient d'ailleurs sans doute tentés de libérer leurs frères s'ils apprenaient le type de cargaison del Demonio!



Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire El Hakune (Cf.: illustration de Ken Rolston). Son pavillon porte un crâne de cheval (certains disent qu'il s'agit d'un crâne de démon!) avec à sa gauche et à sa droite un brasier, les flammes et le crâne symbolisant le pouvoir de Sangrif.

Attitude envers les autres Capitaines: Mustapha E-Qabir est son allié de fortune. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.
Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance du Désert; Torture.

Rachid el Morisco

Humain, Arabe (mi-Sudron).
Age: 37 ans, **Religion:** Sangrif.

Personnalité et Apparence: Le teint sombre et les cheveux noirs frisés, Rachid el Morisco vécu quelques années en estalie avant d'en être chassé, lui et sa famille par les troupes du **Roi Felipe**. Il parle bien sûr estalien même s'il a gardé une certaine haine envers eux et leur déesse, Myrmidia. Il ne possède qu'un seul bras puisque l'autre, perdu à cause d'une bombe explosive, est amputé au dessus du coude. Il subit des tentatives d'assassinat assez régulièrement. Lors de la dernière tentative, deux de ses assaillants furent mis en fuite, il serait pourtant parvenu à blesser l'un d'eux d'un coup de couteau au visage. Il cherche dorénavant quelqu'un de petite taille, au teint pâle et à la tête de fouine, aillant une blessure similaire à la joue... Il ne sait pas qui commande ces hommes mais tient à le découvrir. Il soupçonne un capitaine et membre du conseil comme lui. D'autres communautés arabes vivent encore en estalie soit subissant la menace quotidienne de l'inquisition et des templiers de Myrmidia, soit vivant par milliers en esclavage dans les mines de fer ou d'argent des Montagnes d'Abasko. Il désire plus que tout en libérer et amener ceux qui le désireront en Arabie. Mais ce ne sera sans doute pas si simple... D'un prime abord sympathique, il pourrait inviter les PJ à bord de son navire. Mais alors, même si les PJ survivent à sa rencontre, ils auront été soigneusement dépouillés de leurs biens et de leur or par ses hommes.



Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire estalien el Temerario, une caraque de taille moyenne.

Attitude envers les autres Capitaines: Le Bretonnien Ivan de Latour est son allié. Il l'appui parfois durant la «chasse». **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance du Désert; Résistance accrue.

Omar Ahmed Ben Ahib

Humain, Arabe.
Age: 55 ans, **Religion:** Ormazd.

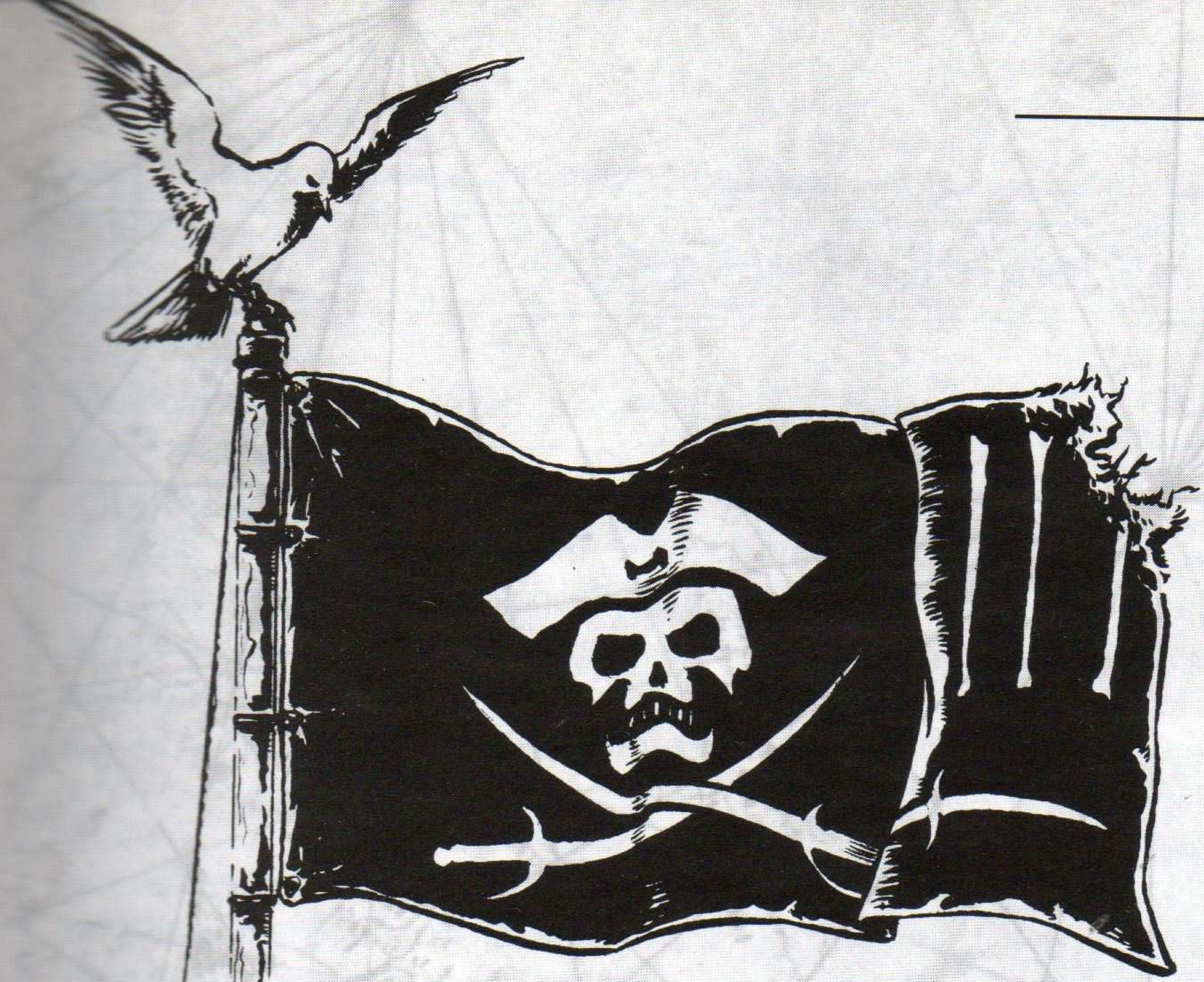
Personnalité et Apparence: Cet arabe moustachu est un fanatique religieux. Son navire entier est consacré à son dieu (autel, sculptures et décorations). Le El Hassan est l'un des navires les plus décorés bien que semble fort laid pour la plupart des habitants du Vieux Monde. Dans ces conditions on comprend mieux pourquoi Omar préférera mourir que d'abandonner son bâtiment. Quelque soit les circonstances Omar Ahmed Ben Ahib a un éternel sourire montrant ses dents de devant écartées. Il ne discutera jamais avec un non converti. Tout au plus échangera-t-il quelques paroles rapides avec ceux qu'il appelle «les chacals d'infidèles». C'est un anciens Pêcheur de Perles (Cf.:*Manuel du Joueur*) qui décida à 25 ans d'abandonner la pêche de celles des dangereux coquillages géants, pour s'emparer de celles qui se trouvent en colliers autour du cou des Senoras estaliennes. C'est donc un très bon nageur et malgré son âge il est encore capable de retenir sa respiration de longues minutes sous l'eau pour faire le mort ou pour nager pendant plusieurs centaines de mètres sous l'eau.



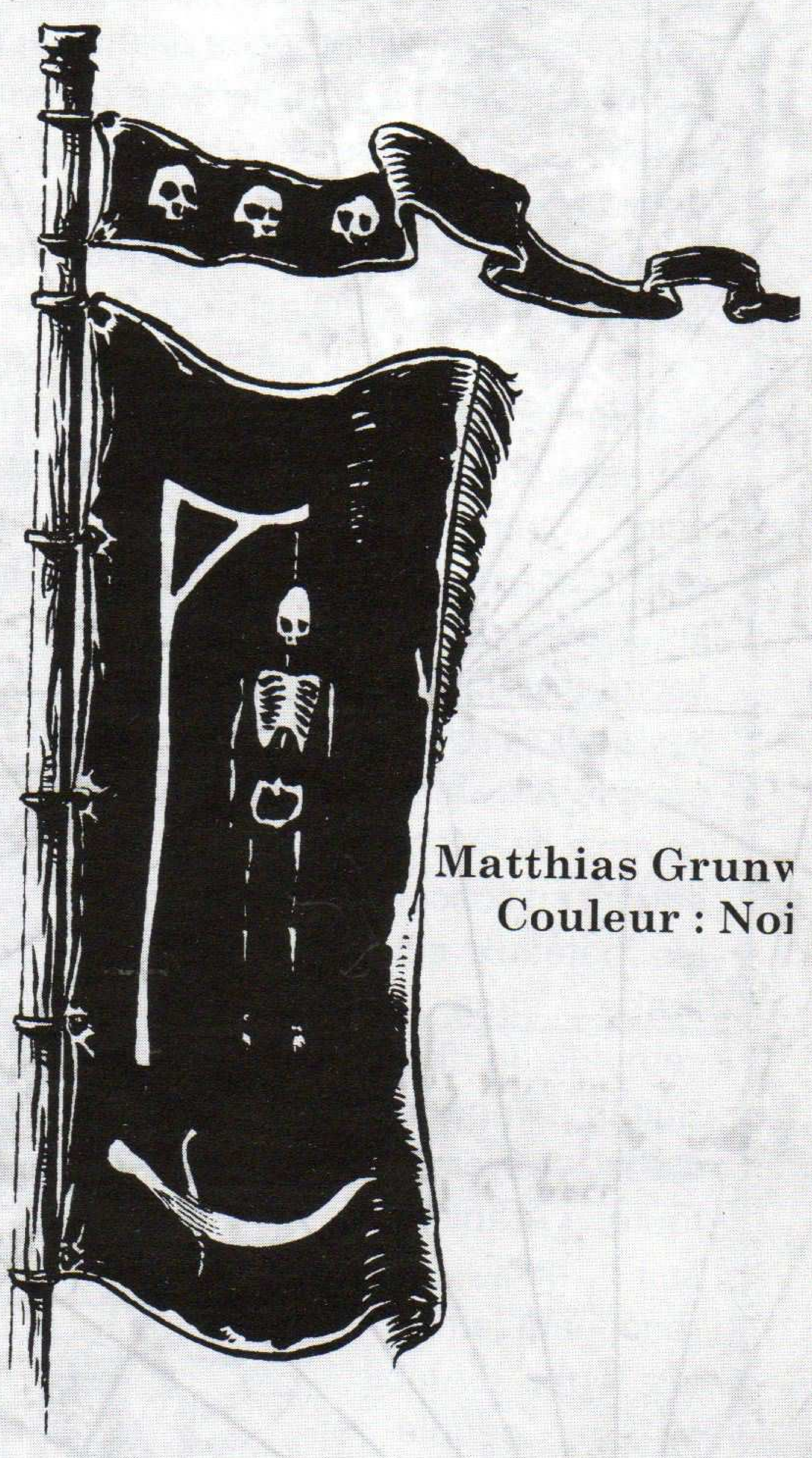
Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Tiléen Il Squalo Nero.

Attitude envers les autres Capitaines: Ali Abd Er Rahman, le Cheikh Mohamed Ibn-Taled font partie de ses alliés. Ses ennemis sont les adorateurs de Sangrif le Purificateur. Il a lui aussi une attitude hostile vis à vis des estaliens et des adorateurs de la déesse Myrmidia. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance du Désert; Plonger.



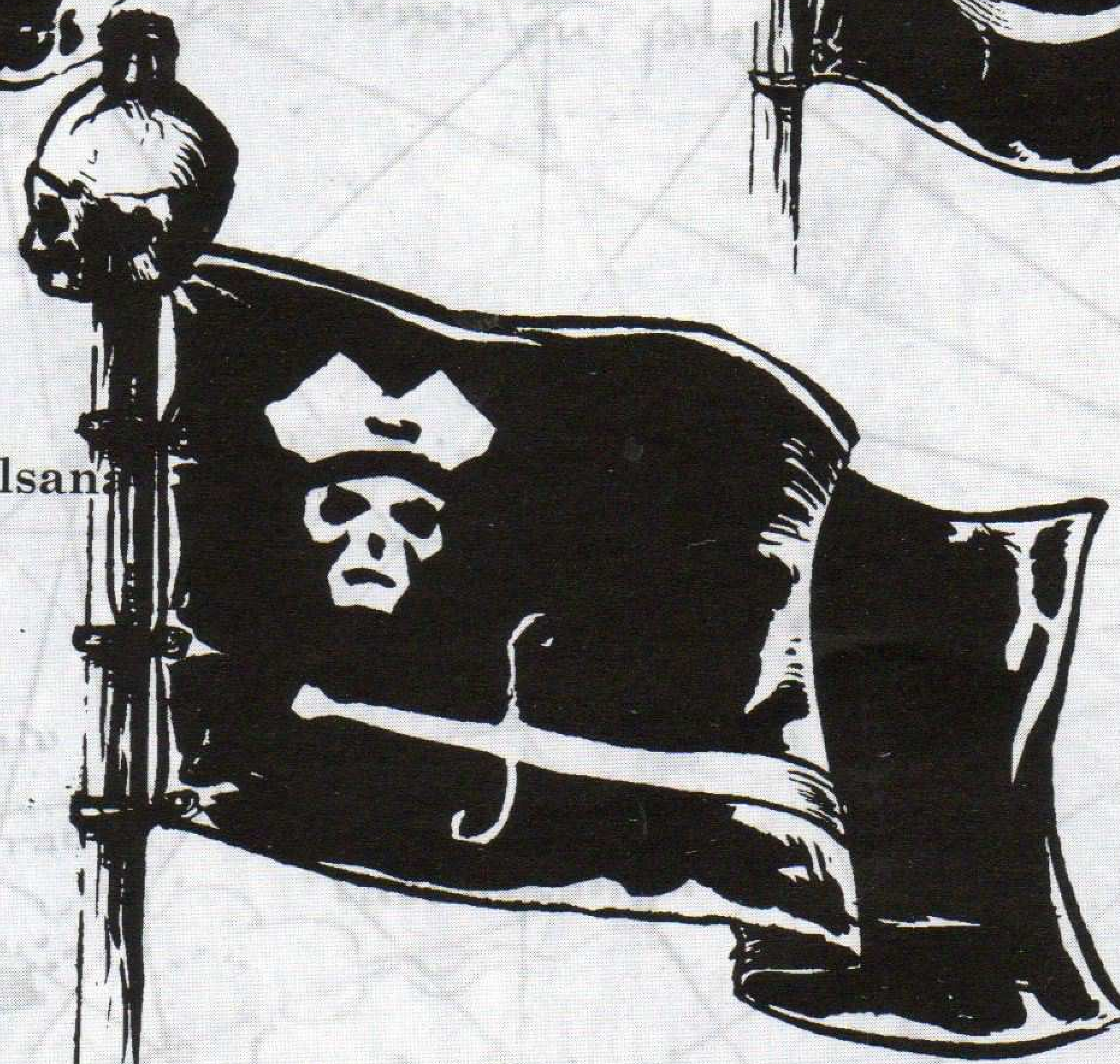
Michelle di Casino
Couleur : Bleu Foncé



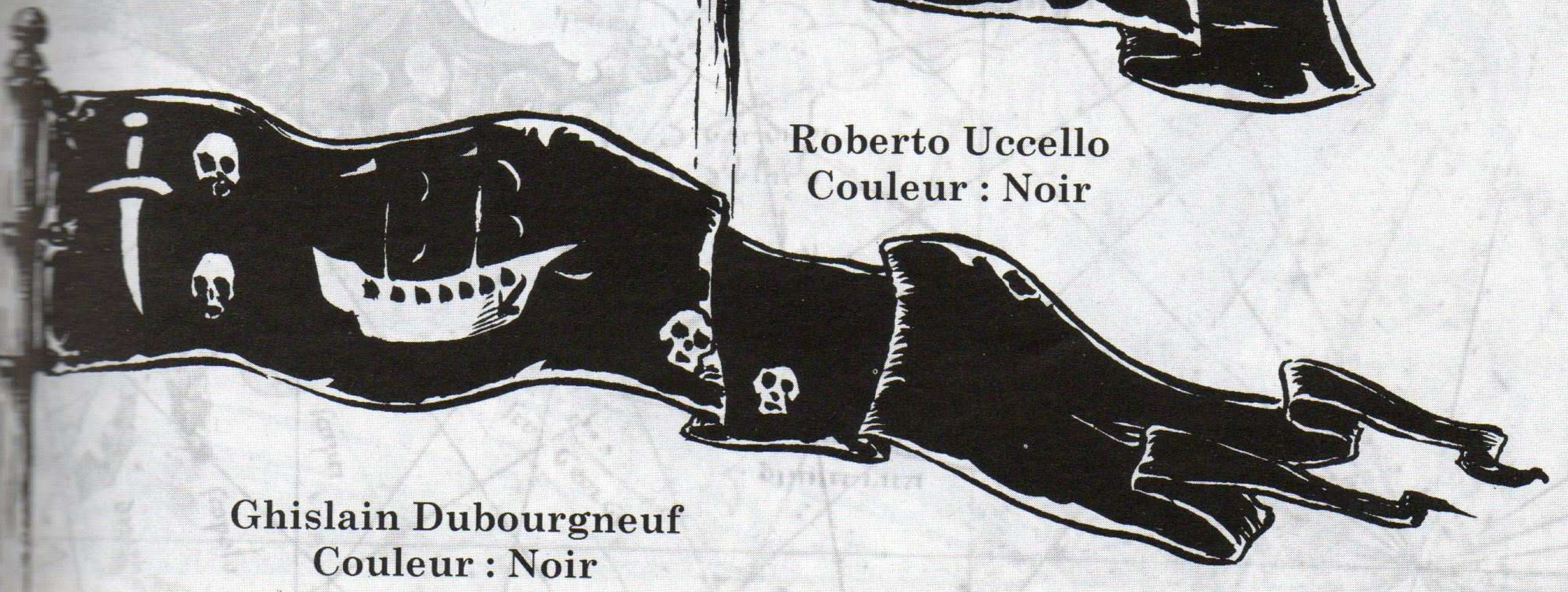
Matthias Grunv
Couleur : Noi



Mateo Alqueire de Solsan
Couleur Rouge



Roberto Uccello
Couleur : Noir



Ghislain Dubourgneuf
Couleur : Noir

Le Cheikh Mohamed Ibn-Taled

Humain, Arabe.
Age: 59 ans, **Religion:** Ormazd.

Personnalité et Apparence: Cette homme à barbe noire bien entretenue est un sage. C'est aussi un homme spirituel. Il approche déjà de la soixantaine et sa vue le trahi, ce qui l'oblige à porter des lorgnons lors de ses lectures et son fils âgé de 24 ans le seconde en décrivant les personnes qui viennent à lui. Attention, si le Cheikh a une mauvaise vue, il n'est ni sourd, ni gâteux ! C'est le chef d'une tribu nomade de l'Ouest d'Arabie. Il est recherché pour brigandage et a pris la mer pour éviter d'être puni. Le brigandage est sévèrement puni en Arabie. L'empalement est la peine commune ou mieux, la décapitation, sensée être moins douloureuse. Ibrahim, le Roi des pirates, lui a cédé à lui et aux siens, une zone maritime importante située quelque part le long de la côte Arabe. Il est chargé de la surveiller et de l'exploiter, il semble en faire son affaire. Les navires de Mohamed Ibn-Taled entrent en concurrence avec les bateaux corsaires arabes sans oublier ceux de la flotte du Sultan **Hacene El Qabir**, souverain de toute l'Arabie. Il sait qu'il ne redonnera jamais les terres d'Arabie à son peuple et d'ailleurs aujourd'hui il continue ce qu'il avait entrepris dans le désert. Et la piraterie est devenue bien plus lucrative à ses yeux. Il ne prévoit certainement pas d'abandonner cette vie. Il pense même que son fils est du même avis (mais ce n'est pas le cas!). Il entretient pourtant l'espoir d'un retour, devant les hommes et les femmes de sa tribu car il sait que pour eux, la terre est bien plus importante. Pour certains d'ailleurs, cette errance n'a que trop duré.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire El Hedj, une caraque armée de 18 canons. Il dispose également d'une flottille de galères arabes, armées chacune d'une catapulte et de quelques bombardes, ce qui augmente sa flotte à 9 navires au total. La plupart de ses rameurs sont des hommes de sa tribu qui l'on suivi, les autres sont des prisonniers/esclaves de diverses origines. «Voici ma fierté» dit-il en désignant d'un geste lent et ample, le quai auquel sont accostés de nombreux navires: «Lequel est le votre?» et le Cheikh de répondre: «Tous m'appartiennent bien sûr!».

Attitude envers les autres Capitaines: Omar Ahmed Ben Ahib, Ali Abd Er Rahman font partie de ses alliés. Ses ennemis sont les adorateurs de Sangrif le Purificateur. Il a également une attitude hostile vis à vis des estaliens et des adorateurs de la déesse Myrmidia. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance du Désert; Connaissances Tactiques.



Paolo Tarallucci (il Donatore)

Humain, Tiléen.
Age: 38 ans, **Religion:** Morr.

Personnalité et Apparence: Cet homme obèse et balafré. Paolo est brun et porte la barbe. Il marche avec une canne (dont il n'a strictement pas besoin) ce qui lui donne un air distingué mais qui tranche totalement avec son allure générale de brute. Paolo Tarallucci adore manger des plats en sauce mais également les bêtes rôties (cochons, bœufs, cerfs...). Ses petits yeux sont pétillants, presque lubriques. On dit que cet homme prend possession des âmes. Ce n'est pas totalement faux puisque son sabre fut béni par un des prêtres du Grand Mausolée de Morr. On dit également que chaque ennemi tué par lui est recommandé à son Dieu et conduit au royaume des morts. Plusieurs fois déjà, ses hommes d'équipage l'on surpris parlant seul devant son arme... Ses hommes d'équipage sont également parfaitement bien nourris puisqu'il possède a bord de son navire, **Bernardo Broccolli**, un halfeling tiléen. Bernardo est sans doute le seul halfeling au monde à posséder de fines moustaches noires et lissées. Les halfelings sont glabres et lui également, mais grâce à une colle spéciale offerte par **Fabio Tortelini**, une ou deux mèches de cheveux et le tour est joué! Il a toujours aimé se déguiser et cela lui permet de jouer des petits tours pendables. Il fabrique des boudins de viande d'après une ancienne recette de son arrière tante. Il adore les pommes comme la plupart des halfelings et accompagne ses plats de ce fruit lorsque cela lui est possible. Son boudin aux pommes est succulent. Son profil est celui d'un halfeling classique ayant terminé les carrières de Domestique et de Pirate!



Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Il Terrore (La Terreur)

Attitude envers les autres Capitaines: Fabio di Luccini, Vicente Vargas et Ghislain Dubourgneuf sont ses amis. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Hugo Gasperoni

Humain, Tiléen.
Age: 35 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: C'est un personnage malingre aux cheveux blonds. Hugo Gasperoni est un menteur invétéré, un farceur qui dont la principale activité est de provoquer des bagarres ou des disputes. Il est également rêveur voire insouciant. Il porte une boucle d'oreille en argent. Il est assez doué puisqu'en plus de l'Estalien, du Tiléen et du Bretonnien, il parle plusieurs langues étrangères dont celles des Sudrons, l'Eltharin et le Khazalide nain. Hugo est en partie responsable de la défaite de Francisco el Dragon lorsque celui-ci s'est présenté comme Roi des pirates. En effet, il aurait séduit la femme du capitaine, faisant de Francisco la risée des membres du conseil. Il a pris sous sa protection un imprimeur Tiléen, Vitorio Finigueri, qui fut accusé de produire des pamphlets politiques (des commandes d'agitateurs), d'avoir une activité de faussaire (Vitorio en est effectivement un!) et de produire des copies de textes interdits (mais là c'est faux et le vrai fautif n'a pas été pris). Ils ont tous deux comme projet d'apporter à Sartosa une presse en fonte (fonctionnant à levier) et d'installer l'ensemble dans une des anciennes boutiques d'artisan de la cité. Malheureusement, ce matériel se trouve toujours à Miragliano, dans l'atelier que Vitorio a dû abandonner en toute hâte, pour ne pas finir dans les geôles de la ville. Hugo Gasperoni est maintenant à la recherche d'hommes courageux (les PJ?) près à s'y rendre et à ramener tout le matériel nécessaire aux futurs travaux de Vitorio. Quels travaux? Cela c'est à Hugo d'en décider.



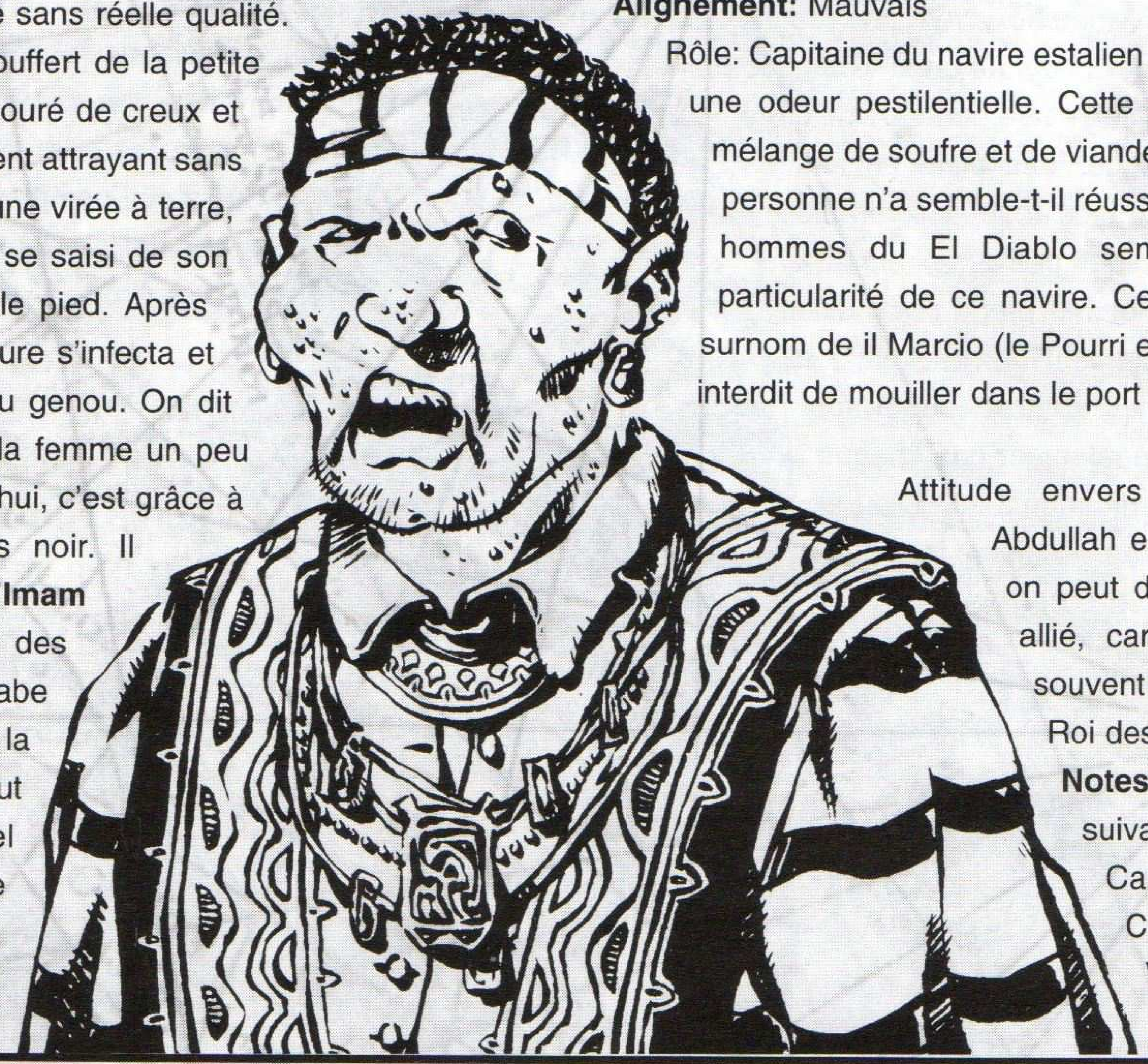
Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Misericordia (la Miséricorde). Son pavillon porte un X sur fond noir.

Attitude envers les autres Capitaines: Ses proches sont Fabio Tortelini, Benito Carbonetti, Marco Margaritta. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Mustapha E-Qabir

Humain, Arabe.
Age: 30 ans (env.) **Religion:** Sangrif.

Personnalité et Apparence: Cheveux noirs, yeux noirs. Cet homme sale et laid est une brute peut-être sans réelle qualité. Dans sa jeunesse, Mustapha a souffert de la petite vérole. Il en a gardé un visage labouré de creux et de bosses, ce qui le rend terriblement attrayant sans doute pour une gobeline... Lors d'une virée à terre, une femme refusant ses avances se saisi de son pistolet et lui tira une balle dans le pied. Après plusieurs jours sans soin, la blessure s'infecta et sa jambe fut amputé au niveau du genou. On dit qu'il fit manger le pied amputé à la femme un peu trop farouche! S'il marche aujourd'hui, c'est grâce à une jambe taillée dans du bois noir. Il possède un mécène puissant, **l'Imam Farahoui** de Darnah qui est l'un des douze grands prêtres (niveau 4) arabe à connaître le sens caché de la religion de Sangrif. C'est lui qui fut chargé de trahir Francisco el Dragon d'après une idée de **Niccolo** le manipulateur... Les PJ pourraient le rencontrer dans n'importe quel endroit de Sartosa, dormant dans un lieu inaproprié, discutant avec un garde du roi des pirates, mangeant avec quelques hommes sur une table et en pleine rue...



Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire estalien El Diablo. Ce navire exhale une odeur pestilentielle. Cette odeur est semblable à un mélange de soufre et de viande en décomposition. Rien ni personne n'a semble-t-il réussi à la faire disparaître et les hommes du El Diablo semble s'accommoder à la particularité de ce navire. Ce phénomène lui a valu le surnom de il Marcio (le Pourri en tiléen). Il lui est d'ailleurs interdit de mouiller dans le port de Sartosa.

Attitude envers les autres Capitaines: Abdullah el Demonio est son allié, si on peut dire qu'il n'ai jamais eu un allié, car lui et abdullah agissent souvent seuls. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.
Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance du Désert; Violence forcenée.

Ali Abd Er Rahman

Humain, Arabe.
Age: 70 ans (env.), **Religion:** Ormazd.

Personnalité et Apparence: C'est l'homme le plus âgé du conseil et son daltonisme veut aussi qu'il soit le capitaine le plus original par son habillement criard. Il est très respecté de la plupart des pirates. Ali Abd Er Rahman donne d'ailleurs des conseils utiles à qui veut les écouter et prendre le temps car il parle très lentement. Pour le voir, il faut se rendre à bord de son navire accosté dans le port de Sartosa, une Galéasse Arabe. Malgré son âge, son navire prend la mer assez régulièrement. Son voeux (celui qu'il a fait à son dieu) est d'ailleurs de mourir à bord durant un de ses voyages. En effet, cet homme est malade. L'une de ses phrases préférée: «Finir est plus difficile que commencer». Il vivra tout au plus encore un mois après l'arrivée des PJ sur l'île, malgré les soins prodigués par son médecin de bord, **Charaf Al-Din**, adepte discret de la Fraternité du Serpent (alignement mauvais) et rare représentant l'art disparu des embaumeurs.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Al Biruni
Attitude envers les autres Capitaines: Omar Ahmed Ben Ahib, le Cheikh Mohamed Ibn-Taled font partie de ses alliés. Ses ennemis sont les adorateurs de Sangrif le Purificateur. Il a également une attitude hostile vis à vis des estaliens et des adorateurs de la déesse Myrmidia. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Connaissance de Désert; Histoire; Langage du Prophète; Mythologie.



Andrea Mantegna

Humain, Tiléen.
Age: 39 ans, **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: Cet homme aux cheveux bruns bouclés et aux yeux noirs est un marin franc et noble. Il y a quatre ans maintenant, il a laissé femme et enfants pour partir à l'aventure comme pirate. On le dit grand danseur et collectionneur d'art. A terre, il peut être accompagné d'un tiléen du nom de **Francesco Landino**, un poète et un dessinateur de génie qui possède de nombreux cahiers dans lesquels il a griffonné le visage de la plupart des chefs pirates de l'île. Les autorités Estaliennes et Tiléennes paieraient une petite fortune pour s'approprier ces portraits fidèles (NDLR: dont vous avez ici quelques échantillons) et ainsi pouvoir mettre la main sur ces pirates lorsqu'ils se rendent sur leurs territoires. **Francesco** travaille actuellement sur l'histoire de plusieurs d'entre eux et connaît beaucoup de choses sur la vie de chacun des membres du conseil. Un corsaire estalien d'origine noble du nom d'**Alfonso** à eu cette mission délicate de s'emparer de l'ensemble de ces travaux et de les remettre aux autorités de Magritta en échange de la libération de sa femme, Manuela et 1500 Doublons d'Or. Il interviendra le moment opportun, devant agir seul car n'ayant pas mis son équipage au courant de sa mission. Alfonso proposera d'abord d'acheter les oeuvres mais après le refus de **Francesco**, tentera de les voler et de kidnapper l'individu avant de s'enfuir de l'île. Francesco dessine également pour son capitaine les plans et répertorie les emplacements des cachettes d'or sur des cartes cryptographiées.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Isabella.

Attitude envers les autres Capitaines: Francisco El Dragon, Don Claudio Panettoni font partie de ses alliés. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



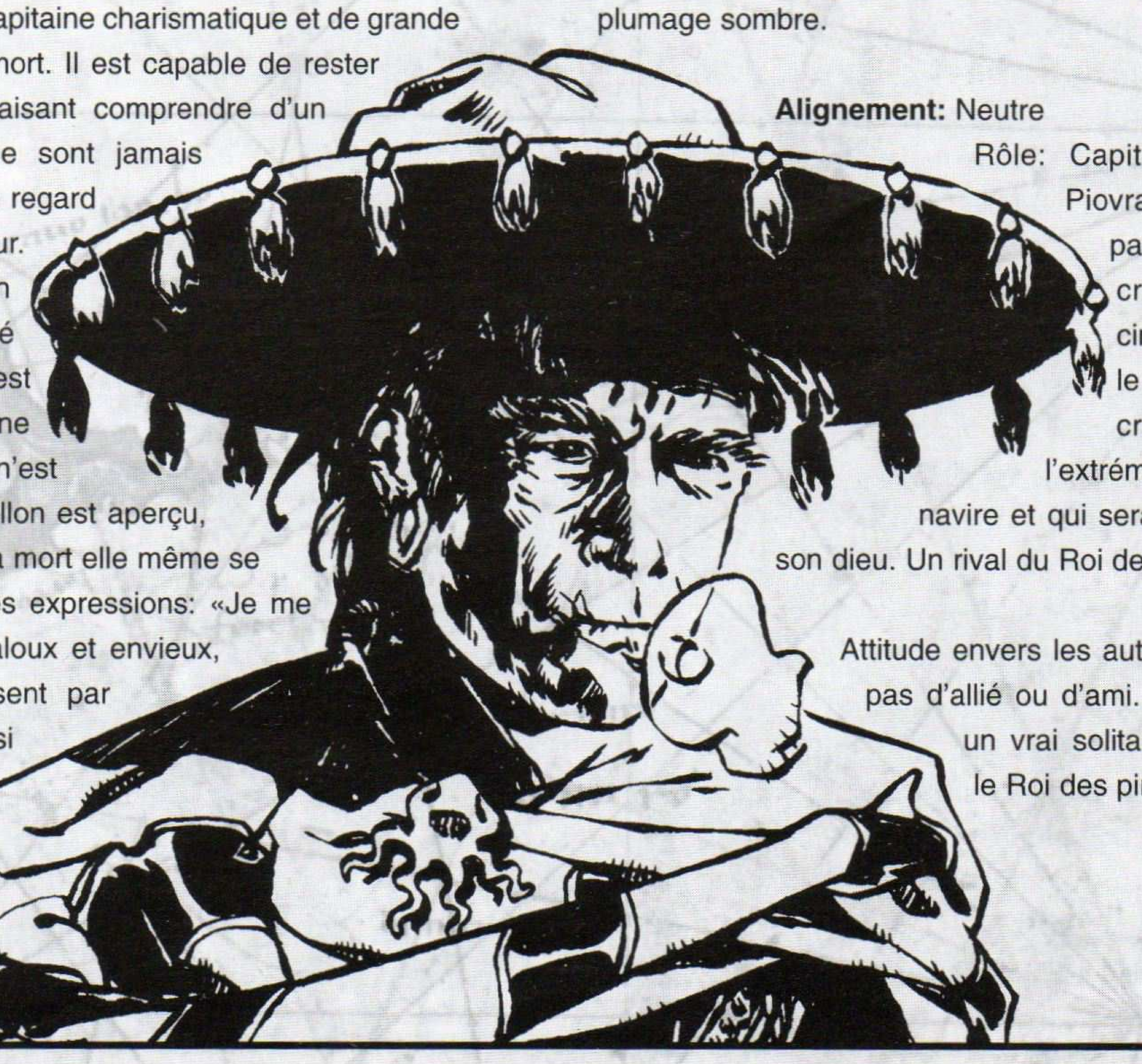
Roberto Uccello (il Comandante)

Humain, Tiléen.
Age: 50 ans (env), **Religion:** Morr.

Personnalité et Apparence: Ce capitaine charismatique et de grande taille (1m90) est froid comme la mort. Il est capable de rester plusieurs jours sans parler, se faisant comprendre d'un simple regard. Ses décisions ne sont jamais commentées en sa présence. Son regard suffirait à désarmer son interlocuteur. Tous cela fait de Roberto Uccello un personnage inquiétant et respecté comme la divinité à laquelle il est affilié. C'est sans doute le capitaine tiléen le plus connu. Sa réputation n'est plus à faire et partout où son pavillon est aperçu, les hommes tremblent comme si la mort elle même se présentait devant eux. Une de ses expressions: «Je me méfie des admirateurs. Ils sont jaloux et envieux, hautains et arrogants puis finissent par vouloir vous tuer». Il fume lui aussi un de ces cigares épais venu de Lustrianie. Tout personnage en respirant la fumée doit réussir un tes d'Endurance. Si ce dernier échoue, il sera pris de toux rauques pendant plusieurs minutes. Ceci pouvant aller jusqu'au vomissement en cas d'échec de plus de 40% au test. Son torse est tatoué d'une tête d'oiseau au plumage sombre.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire La Piovra (la Pieuvre). Son pavillon représente un crâne et un long cimeterre arabe. Mais le plus étrange c'est le crâne qui surmonte l'extrémité du mât de son navire et qui serait là en hommage à son dieu. Un rival du Roi des Pirates actuel.

Attitude envers les autres Capitaines: Il n'a pas d'allié ou d'ami. Roberto Uccello est un vrai solitaire. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Antonio Manetti

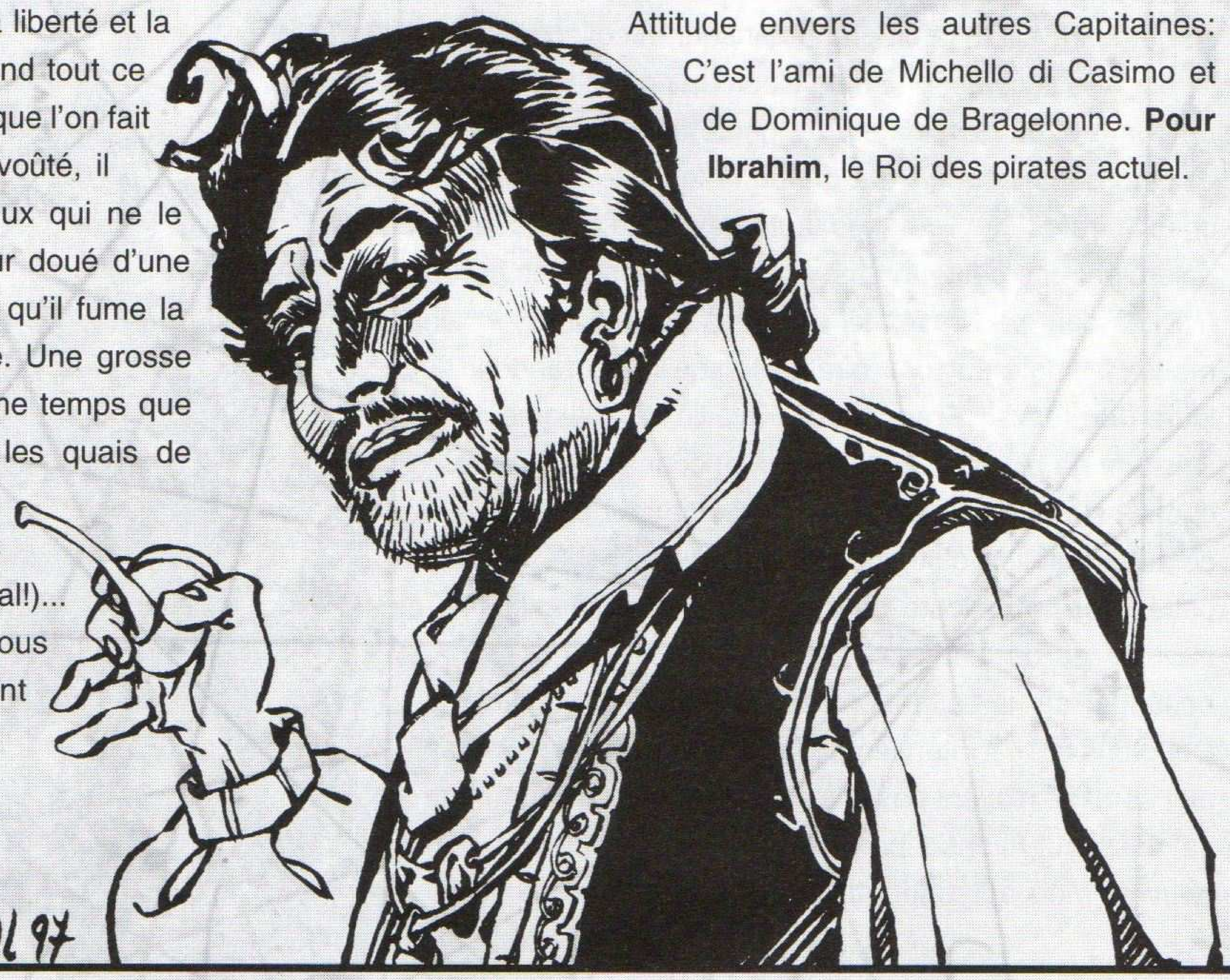
Humain, Tiléen.
Age: 53 ans, **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: Cet homme est un ancien pêcheur originaire de Remas. «Qu'obtient-on par un travail honnête? De maigres rations, de bas salaires et un dur labeur. Chez nous, l'abondance jusqu'à plus faim, les plaisir et les aises, la liberté et la puissance. Comment hésiter si l'on fait le compte, quand tout ce que l'on risque, dans le pire des cas, c'est la triste mine que l'on fait au bout d'une corde!». Plutôt de petite taille, un peu voûté, il pourrait paraître maladroit et empoté aux yeux de ceux qui ne le connaissent pas vraiment. Mais c'est un fin calculateur doué d'une logique surprenante. Sa caractéristique essentielle est qu'il fume la pipe. Il lui manque pourtant l'index de la main gauche. Une grosse bague s'y trouvait. Elle lui aurait été emportée en même temps que son doigt, par un voleur, alors qu'il sommeillait sur les quais de Sartosa. Aujourd'hui il désire plus que tout la retrouver puisque d'après lui celle bague pouvait lui ouvrir toutes les portes des grands palais estaliens (un sceau royal!)... Enfin, il a plusieurs nains dans son équipage. Tous originaires des Montagnes d'Appuccini, ils parlent parfaitement le Tiléen.

Alignement: Neutre

Rôle: Capitaine du navire Maria. Son frère cadet, **Sergio**, est à bord avec lui. Il est son officier en second. Son pavillon représente tout naturellement deux crânes armés de sabres d'abordage (sabres plus courts que les sabres classiques). L'un des crânes est tourné vers tribord et l'autre vers bâbord.

Attitude envers les autres Capitaines: C'est l'ami de Michello di Casimo et de Dominique de Bragelonne. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



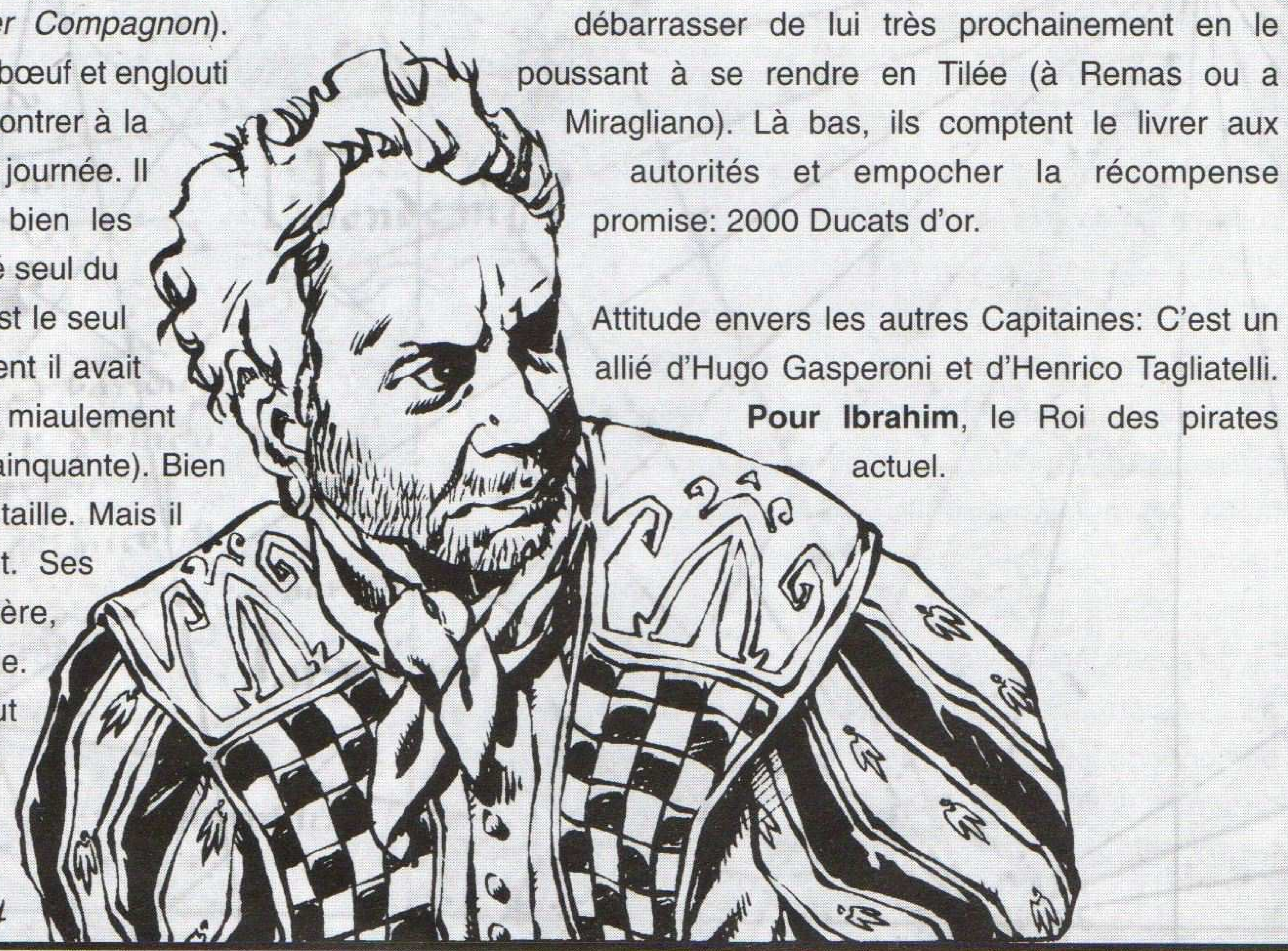
Benito Carbonetti

Humain, Tiléen.
Age: 34 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Benito est un personnage aux cheveux blond en bataille et aux yeux bleus. C'est le plus jeune d'une grande famille Tiléenne dont les membres sont des filous depuis de nombreuses générations. Plusieurs branches de cette famille se sont d'ailleurs expatriées vers l'Empire (Cf.: *Le Premier Compagnon*). Atteint de boulimie (Cf.: WJRF), il dévore des plats de bœuf et engloutì des spaghettis à longueur de temps. On peut le rencontrer à la rôtisserie à pratiquement n'importe quelle heure de la journée. Il y raconte ses nombreuses aventures à qui veut bien les écouter, comme par exemple comment il s'est emparé seul du pavillon d'un navire de guerre royal estalien (dont il est le seul à posséder un exemplaire sur l'île) ou encore comment il avait fait fuir un de ces horribles homme-rat en imitant le miaulement d'un chat (son imitation n'est d'ailleurs pas très convainquante). Bien qu'il ai l'appétit de **Paolo Tarallucci**, il n'en a pas la taille. Mais il grossit vite et son aspect change progressivement. Ses frères l'ont chargé de s'occuper de la grand-mère, **Magdalena Carbonetti** qu'il a amené avec lui sur l'île. Malade depuis de nombreuses années, elle fut accueillie dans la **Maison de Katarina** le jour de son arrivée à Sartosa, il y a trois ans. Elle y demeure toujours, soignée par les filles. Du fait de son âge très avancé, elle ne bouge pas de sa chambre située tout au bout du couloir du deuxième étage, à l'écart. En fait, **Magdalena** n'est pas une grand-mère tout à fait comme les autres et Benito doit lui rendre visite au moins deux fois par semaine pour qu'elle ne se fâche pas...

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Angelica . Son équipage, ou plus particulièrement cinq de ses hommes décidés, projettent de se débarrasser de lui très prochainement en le poussant à se rendre en Tilée (à Remas ou a Miragliano). Là bas, ils comptent le livrer aux autorités et empocher la récompense promise: 2000 Ducats d'or.

Attitude envers les autres Capitaines: C'est un allié d'Hugo Gasperoni et d'Henrico Tagliatelli. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



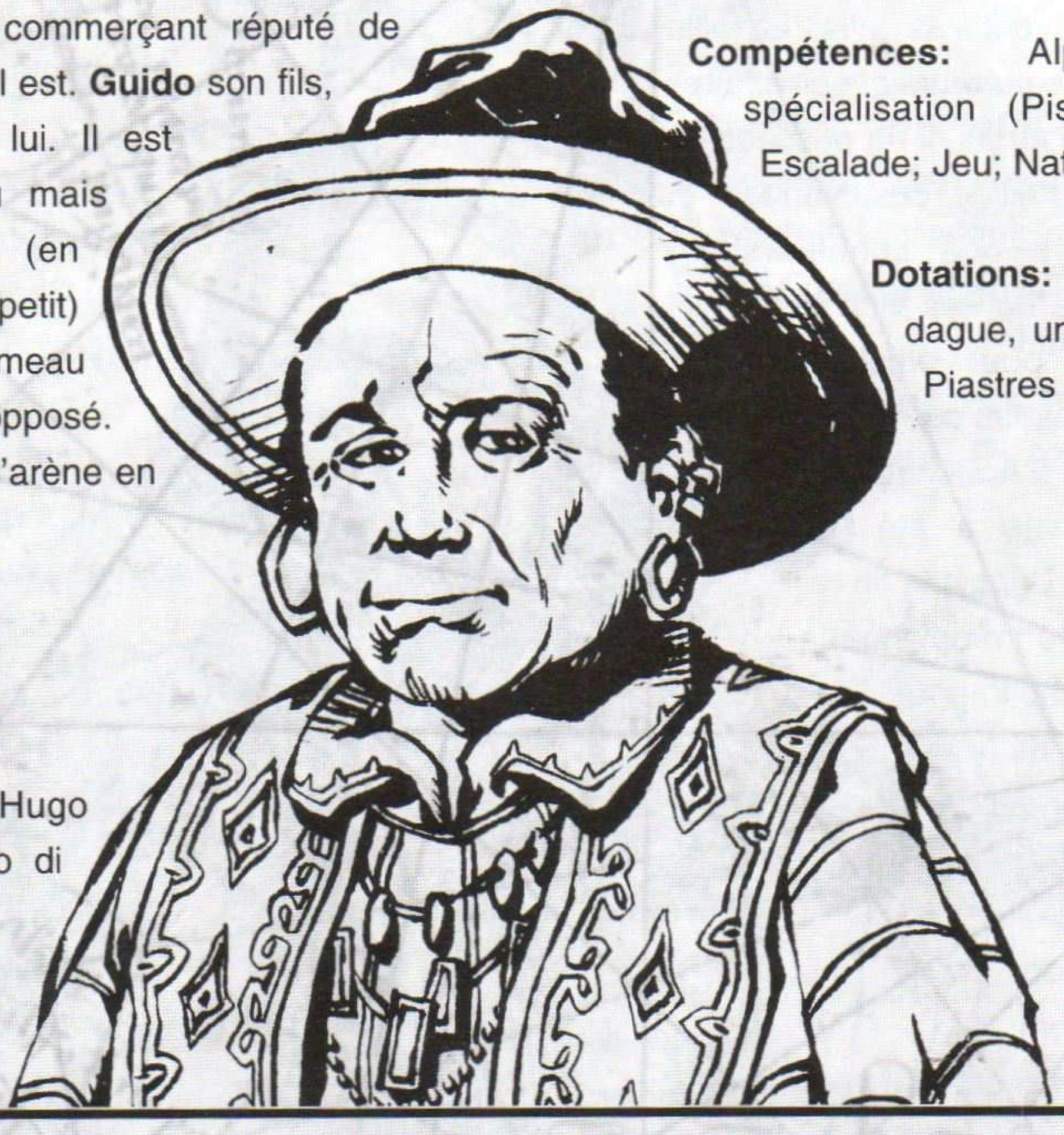
Marco Margaritta

Humain, Tiléen.
Age: 39 ans, **Religion:** Mercopio.

Personnalité et Apparence: Marco Margaritta se rend à la maison de Katarina une fois par mois pour y prendre un bain. Son avant bras droit est tatoué d'une marguerite. Cet homme de petite taille (moins d'1m60) et aux cheveux bruns était un commerçant réputé de Miragliano avant de devenir le capitaine qu'il est. **Guido** son fils, est âgé de 15 ans est plus grand que lui. Il est également bon combattant. Il parle peu mais possède la compétence Alphabétisation (en langue Tiléenne), contrairement à son (petit) père. Marco Margaritta possède un frère jumeau dont le physique lui est pourtant totalement opposé. Lui, **Ennio**, vit à Remas où il combat dans l'arène en tant que gladiateur...

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Pecora Nera

Attitude envers les autres Capitaines: Hugo Gasperoni est un allié. Il considère Fabio di Luccini comme un concurrent commercial.
Pour Ibrahim, le Roi des pirates actuel.



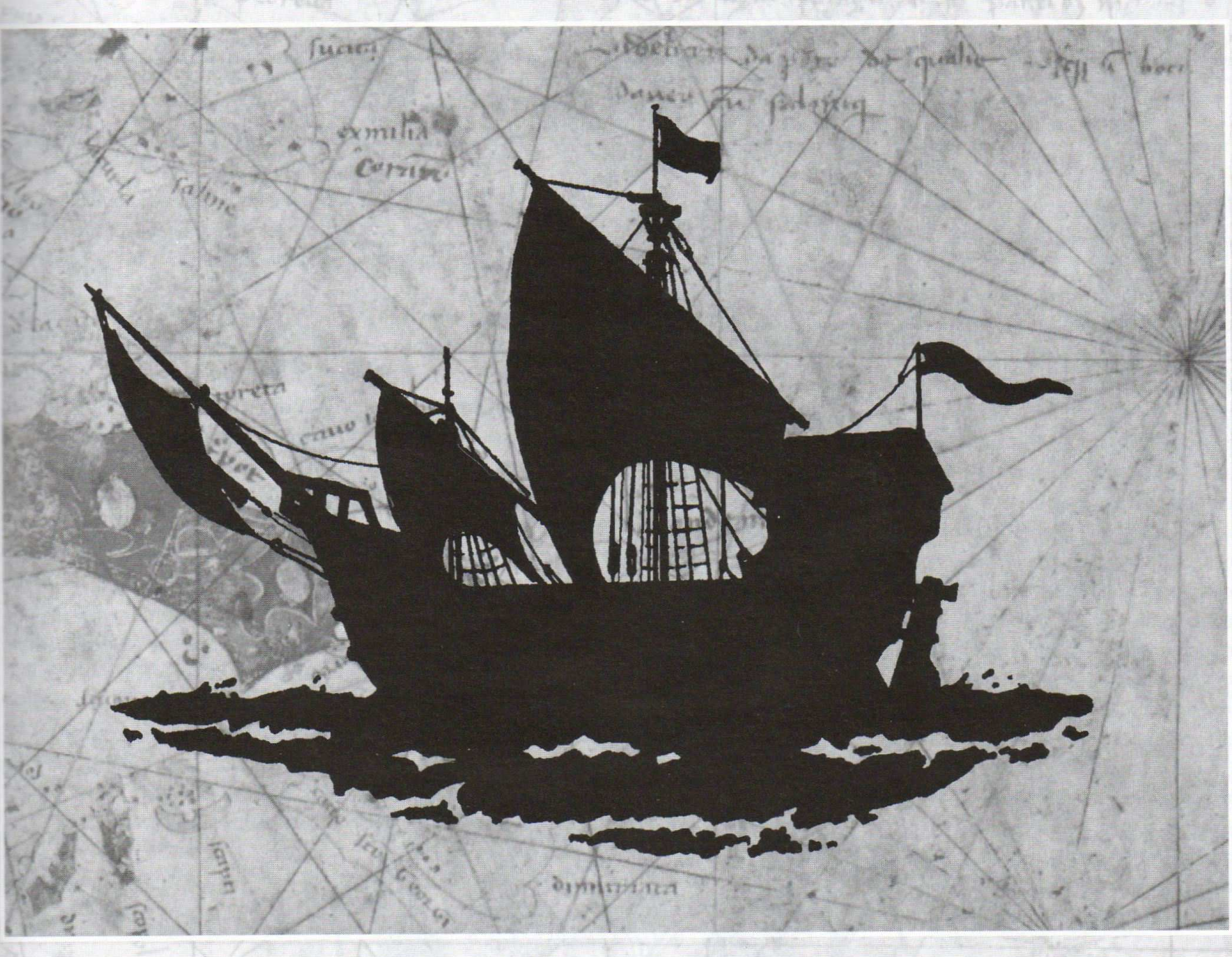
Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	28	3	2	6	34	1	31	25	30	35	24	29

Cheminement professionnel: Mousse.

Compétences: Alphabétisation; Armes de spécialisation (Pistolet, Arquebuse); Canotage; Escalade; Jeu; Natation; Plonger.

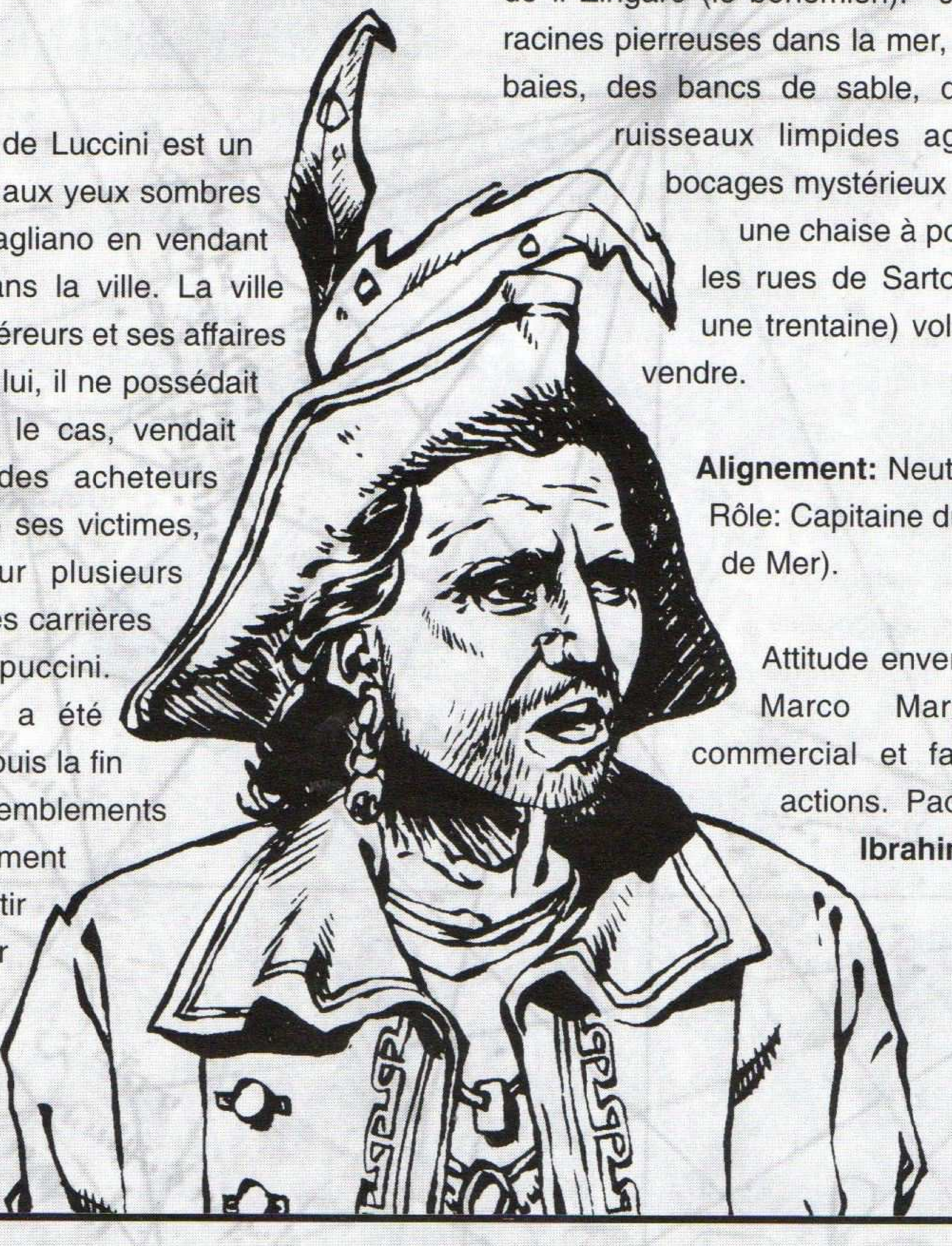
Dotations: un pistolet avec munitions, un dague, un sabre, 10 Doublons d'Or et 50 Piastres d'Argent.



Fabio di Luccini (il Zingaro)

Humain, Tiléen.
Age: 32 ans, **Religion:** Mercopio.

Personnalité et Apparence: Fabio de Luccini est un nom d'emprunt. Cet homme Chatain aux yeux sombres est devenu un riche notable de Miragliano en vendant des terrains à bâtir et des îlots dans la ville. La ville manquant de terres, mais pas d'acquéreurs et ses affaires fleurissaient. Malheureusement pour lui, il ne possédait aucune propriété ou lorsque c'était le cas, vendait plusieurs fois le même titre à des acheteurs différents. Il fut dénoncé par une de ses victimes, jugé coupable et condamné, pour plusieurs années, à des travaux forcés dans les carrières de marbre des Montagnes d'Apuccini. Aujourd'hui son ancienne activité a été reprise par d'autres à Miragliano. Depuis la fin de sa peine, Fabio est sujet à des tremblements qui l'empêchent de se servir efficacement d'une quelconque arme de jet ou de tir (CT: 10%). Il pense pouvoir se venger de ceux qui l'ont emprisonné en attaquant principalement des navires miraglianais et en faisant beaucoup parler de lui, sous le nom de il Zingaro (le bohémien). «J'aime cette île qui porte au loin ses racines pierreuses dans la mer, et formant de leurs plis de fort belles baies, des bancs de sable, des vallons étroits arrosés par des ruisseaux limpides agrémentés d'herbe ondoyante, de bocages mystérieux et de parterres de fleurs». Il possède une chaise à porteurs et aime se déplacer ainsi dans les rues de Sartosa. Il possède quelques ouvrages (une trentaine) volés à un marchand et qu'il est prêt à vendre.



Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Serpente di Mare (le Serpent de Mer).

Attitude envers les autres Capitaines: Il considère Marco Margaritta comme un concurrent commercial et fait tout pour retarder/entraver ses actions. Paolo Tarallucci, lui, est un ami. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Gérald Christian

Humain, Bretonnien.
Age: 29 ans, **Religion:** Shallya.

Personnalité et Apparence: Ce noble est à l'image de l'aristocratie bretonnienne lorsqu'elle n'est pas corrompue par le Chaos: naïf, coquet et parfumé. Il a perpétuellement un mouchoir de soie à la main. Il s'en sert pour filtrer les odeurs déplaisantes qui se dégagent parfois de ses interlocuteurs ou des lieux sales et puants qui ne manquent pas dans la Cité de Sartosa. Il porte habituellement une perruque et se maquille comme le veut la mode bretonnienne excepté lorsqu'il part en mer plusieurs jours à la recherche d'un gibier. Sa fierté est de pouvoir s'emparer d'un navire et des richesses qu'il contient sans combattre. Généralement quelques coups de canons suffisent pour que le navire se rende. A son bord, on ne jure pas, on ne boit pas (sauf après une prise) et on ne joue pas (Shallya est hostile à tout cela comme tout ce qui se rapporte à Ranald). Des joueurs de musique son embarqués lors de la plupart des voyages. Ils sont là pour divertir les hommes et leur adoucir le cœur. Chacun des repas de Gérald Christian est accompagné d'une musique et il fait également jouer l'orchestre lors d'une attaque tandis que les pirates hurlent des menaces et tirent des coups d'arquebuses pour décourager l'ennemi. Enfin, cet homme que certains croient vaniteux adore faire des discours aux réunions des capitaines et fait souvent la morale à ses hommes, ce qui semble parfois les agacer.

Alignement: Bon
Rôle: Capitaine du navire La Patience. Ce vaisseau est armé de 18 Canons. Bien qu'il soit très manoeuvrable et assez rapide, son capitaine se plaît à dire qu'il a des limites (NDLR: relisez le nom du navire...). Il dispose de deux navires supplémentaires armés et prêts au combat. A eux TROIS les navires de Gérard Christian forment une petite flottille à la tactique d'attaque très accomplie.



Attitude envers les autres Capitaines: Enrique Boaventura est l'un de ses amis. Ses ennemis sont nombreux. Il s'agit de tous ceux d'alignement Mauvais... Et comme Enrique il a une attitude réservée (mais pas hostile) vis à vis des tiléens et des adorateurs du Dieu des voleurs, Ranald. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Don Claudio Panettoni

Humain, Tiléen.
Age: 50 ans (env), **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: C'est un maniaque de la propreté. Il ne supporte aucune tâche de sang sur son pont qui est lavé et briqué chaque jour. Il prend lui même un bain quotidien et change de vêtements assez souvent même en mer. C'est un homme courageux et exubérant, bien qu'il ne semble pas toujours se rendre compte de ce qu'il fait. Une nuit, dans un brouillard épais comme il y en a parfois dans les Mers du Sud, son navire éperonne une galère. L'incident se transforme rapidement en incendie avec l'intervention remarquée de **Miguel Borges**. Les hommes de Panettoni se jetèrent à l'assaut du bâtiment, brandissant le sabre. La galère était en perdition et les esclavagistes arabes l'abandonnèrent rapidement. Don Claudio Panettoni descendit dans la cale et délivra les esclaves. Sans le savoir, il venait de sauver la nièce de la **Reine Isabela d'Estalie**. Cette souveraine lui est depuis reconnaissante et les navires de Cantonia évitent tout combat lorsqu'ils rencontrent li Figli di Manann. Don Claudio Panettoni a plusieurs fois refusé de rencontrer la Reine. Mais cette dernière vient de lui faire parvenir à nouveau une invitation et lui propose 10.000 DO. Pour la première fois, le capitaine pirate et ses hommes sont bien décidés à se rendre au palais d'Almagora. Elle ne les laissera pas repartir sans qu'ils aient accepté une lettre de marque... Don Claudio possède un cheval (une jument blanche) et se déplace ainsi dans les rues de la cité.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire li Figli di Manann (les Enfants de Manann). Il a parmi ses hommes un Estalien du nom de **Miguel Borges**, un fou et un incendiaire qui a plusieurs fois fait basculer les combats en sa faveur. Il le garde en permanence auprès de lui.

Attitude envers les autres Capitaines: Andrea Mantegna est l'un de ses amis. Ses ennemis sont nombreux mais il ne semble pas s'en rendre compte lui même... **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classiquede Capitaine Pirate : Chance; Pantomime.



Michello di Casimo

Humain, Tiléen.
Age: 47 ans, **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: Michello di Casimo est également un prêtre de Stromfels (niveau 2). Il aime montrer ses richesses et porte donc sur lui de nombreux bijoux, bagues et pierreries de grande valeur. Il reste pourtant constamment sur ses gardes comme s'il craignait quelque chose. Ainsi, son attitude est presque paranoïaque lorsqu'il quitte son navire. Il est alors en permanence accompagné de plusieurs de ses membres d'équipage parmi les plus grands. Dans quelques semaines Michello mettra en place un projet grandiose: il veut s'emparer de marchandises destinée à Remas et qui doit pour cela traverser une partie du Sud de la Tilée. Le grain, le vin et l'or sont transportés à dos de mulets, environ une cinquantaine, et escortée d'hommes du Comte de Pavezzano (le voyage par la terre a justement été choisi pour éviter les pirates). La première partie de son plan consiste à préparer une embuscade dans le village de Pavanetta, dont la garnison se monte seulement à une dizaine de mercenaires. Le village devra être pris la veille du passage de la caravane. Les hommes seront débarqués de nuit sur la côte et avec le jour, les navires se réfugieront au dessous de l'horizon, restant invisible de la côte. Un navire pourtant sera placé à mi distance, ce qui permettra aux pirates de communiquer avec le gros de la flotte par son intermédiaire (des signaux). Michello discute de la meilleure stratégie à utiliser avec le **Roi Ibrahim** ainsi qu'avec d'autres capitaines, dont **Dominique de Bragelonne**. Il doit maintenant envoyer des espions à Luccini d'où ils devront lui rendre compte de l'arrivée (et de l'importance) des troupes du Comte Giuseppe Archibaldo dans la cité et surtout surveiller si une flotte de guerre entre dans le port (Michello préfère surprendre qu'être surpris). Les espions pirates seront hébergés dans l'auberge Il Pesce Livido (l'auberge du Poisson Bleu) tenue par un ancien membre du conseil. Michello éternue régulièrement et souffre d'une allergie qui se déclare dès qu'il est en présence d'un personnage de race naine.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Folgore. Son pavillon est constitué d'un crâne souriant surmontant deux sabres croisés. Trois tibias rappellent ses années d'emprisonnement dans les geôles de Miragliano.

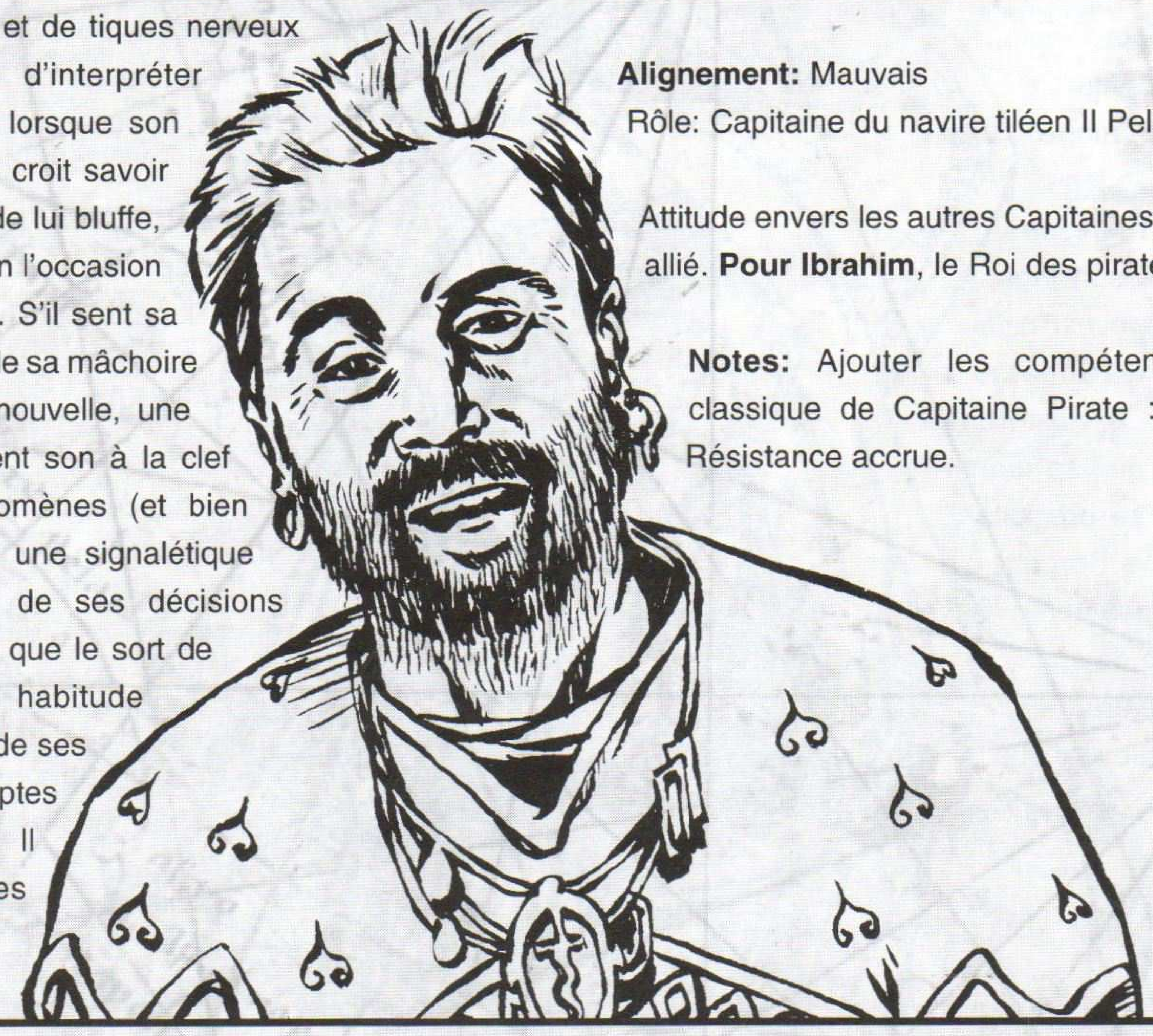
Attitude envers les autres Capitaines: Dominique de Bragelonne, Antonio Manetti sont ses proches amis. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



Ivan de Latour

Humain, Bretonnien.
Age: 36 ans, **Religion:** Khaine.

Personnalité et Apparence: Joueur frénétique, Ivan joue chaque soir de fortes sommes d'argent à l'auberge de la **Jonque d'Or**. Cette habitude est doublée de manies et de tiques nerveux qu'il a la fâcheuse tendance d'interpréter comme étant des signes. Ainsi, lorsque son nez ou son oreille le démange, il croit savoir que la personne qui est en face de lui bluffe, ment ou va attenter à sa vie, selon l'occasion où ces démangeaisons débutent. S'il sent sa paupière frétiller, ou les muscles de sa mâchoire se crisper, c'est qu'une bonne nouvelle, une victoire, une forte somme d'argent son à la clef d'une action... Tous ces phénomènes (et bien d'autres) sont pour lui devenus une signalétique très importante car la plupart de ses décisions personnelles en dépendent ainsi que le sort de son équipage. Ivan a une habitude sanglante qui dégoûte la plupart de ses confrères mais que d'autres adeptes de Khaine partagent avec lui. Il adore briser les os des bêtes fraichement tuées afin de sucer la moelle encore chaude. Une friandise digne de la meilleure gastronomie. Ce faisant, il se badigeonne le visage de sang, salit ses vêtements... Enfin, le sommeil est superflu pour ce capitaine qui n'a aucunement besoin de dormir et qui peut résister aux sorts, aux poisons et à toutes autres choses provoquant le sommeil.



Alignement: Mauvais
Rôle: Capitaine du navire tiléen Il Pellicano.

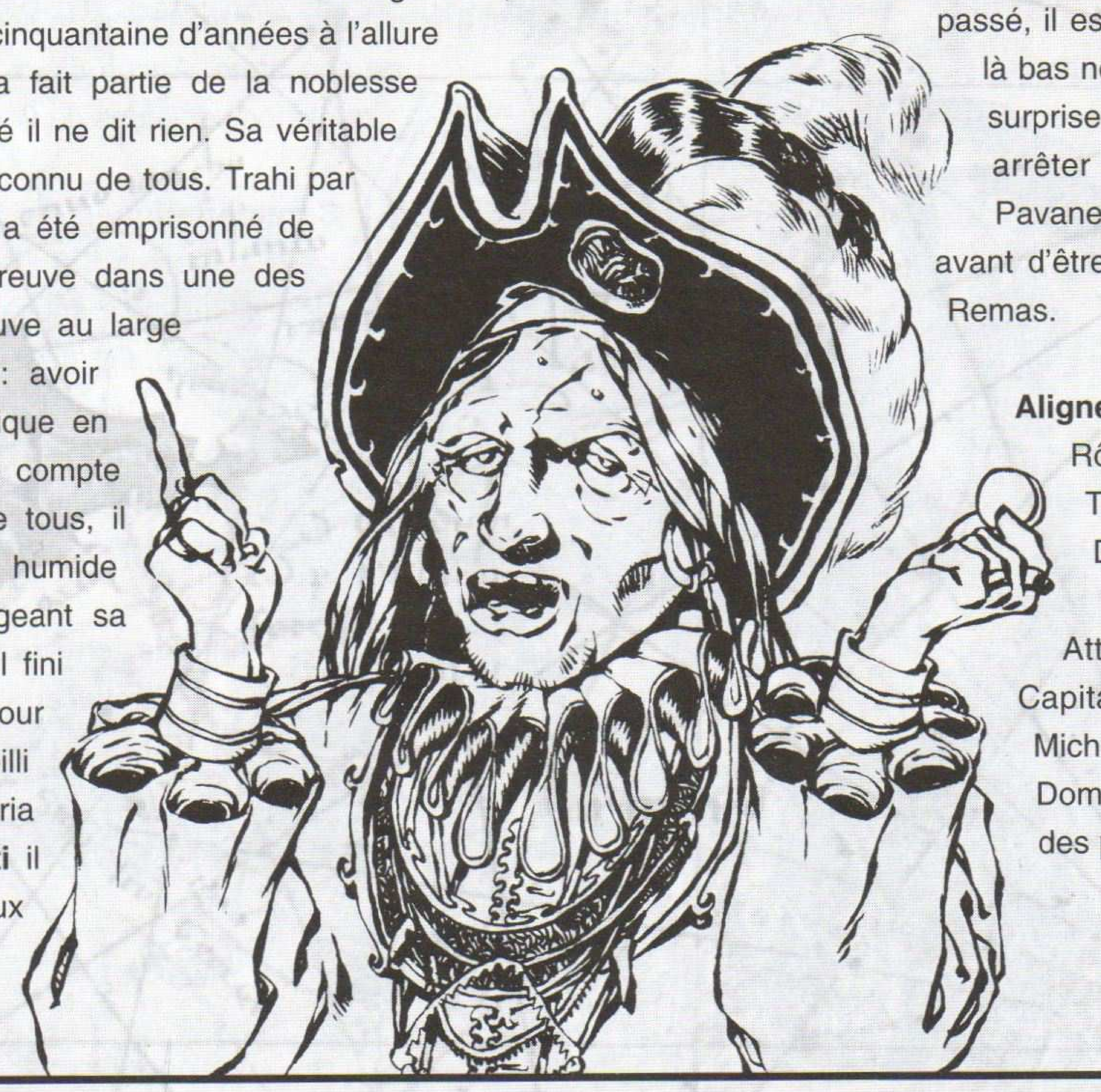
Attitude envers les autres Capitaines: Rachid El Morisco est son allié. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Résistance au Sommeil; Résistance accrue.

Dominique de Bragelonne

Humain, Bretonnien.
Age: 52 ans, **Religion:** Stromfels

Personnalité et Apparence: Surnommé Comte de Bragelonne, Dominique est un homme d'une cinquantaine d'années à l'allure élégante. Certains disent qu'il a fait partie de la noblesse Bretonnienne mais sur son passé il ne dit rien. Sa véritable identité, son véritable nom est inconnu de tous. Trahi par ses associés et ses proches, il a été emprisonné de force sans jugement et sans preuve dans une des citadelles-forteresses qui se trouve au large des côtes de Tilée. Son crime: avoir transmis un document diplomatique en provenance de Magritta, pour le compte du prince de Remas. Oublié de tous, il vécu vingt ans dans une cellule humide sans jamais voir le jour, partageant sa cellule avec un vieille homme. Il fini par s'échapper et fut laissé pour mort lors de son évasion. Recueilli par des pirates du navire Maria commandé par **Antonio Manetti** il décida de rester parmi eux. Deux ans plus tard il est devenu capitaine de navire et possède l'une des plus grosses fortunes pirates de île. C'est un homme prudent et généreux. Il poursuit aujourd'hui une revanche: Mener la vie dure à ceux qui sont responsables de son emprisonnement (le nouveau Prince de Remas) et se rendre à Couronne. A cause du temps qui a passé, il est certain que ses anciens amis là bas ne le reconnaîtront pas et que la surprise sera de son côté... Il se fera arrêter après la bataille navale de Pavanetta et sera emprisonné à Luccini avant d'être pendu deux jours plus tard à Remas.



Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire au nom Tiléen, Dente Pescecane (la Dent de Requin).

Attitude envers les autres Capitaines: Antonio Manetti et Michello di Casimo sont des amis de Dominique. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Quentin de la Motteferrière



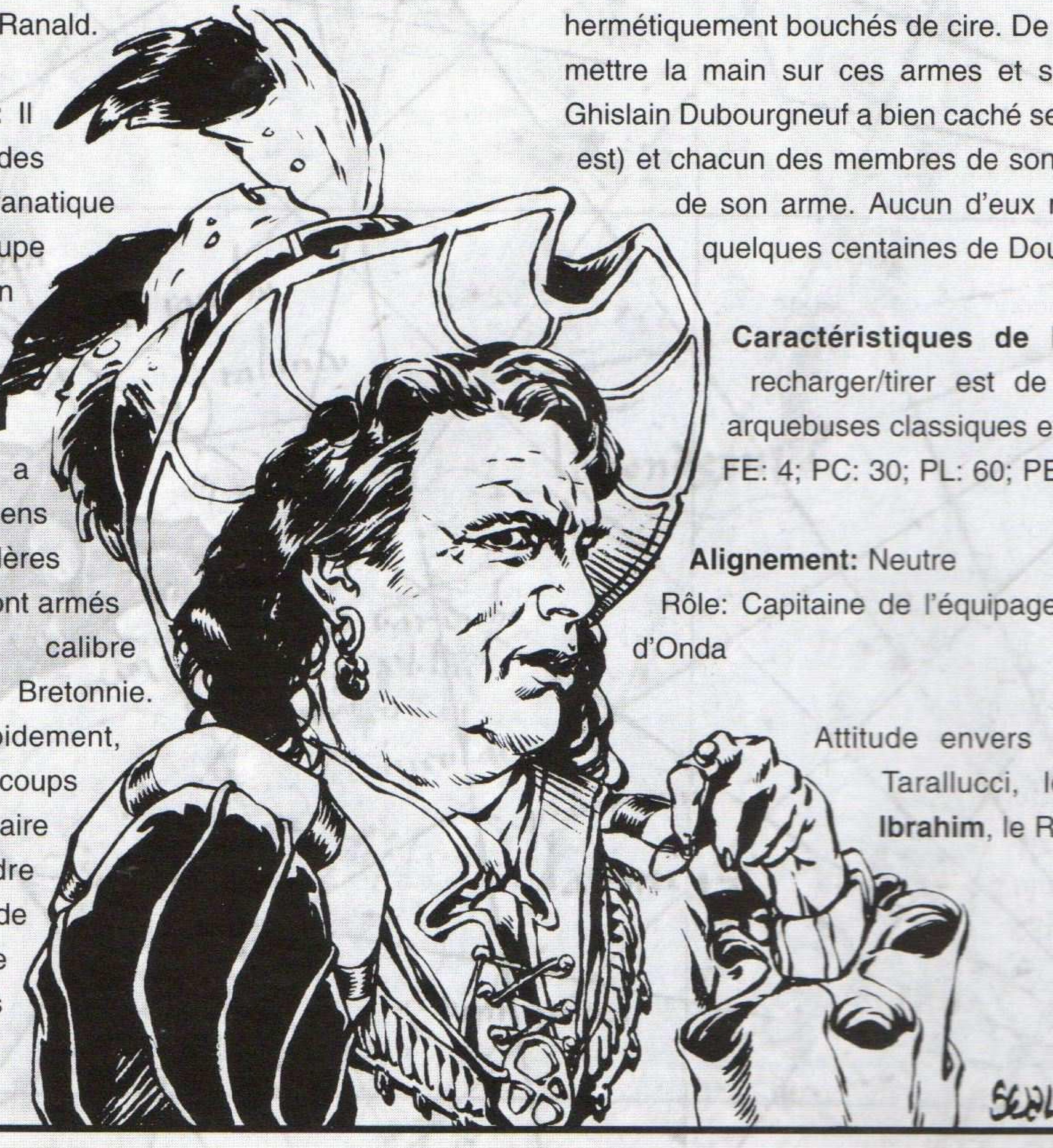
Humain, Bretonnien.
Age: 35 ans, **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Ce noble bretonnien aux cheveux blonds et à la voix forte à perdu son œil gauche pendant sa jeunesse. Son visage est triste depuis qu'il a retrouvé Luisa, sa femme, morte assassinée à Sartosa l'an passé. En fait, la peine et la tristesse l'accablent au point qu'il ne sort plus en mer. **Fancisco el Dragon** est celui qui lui appris le maniement des armes et à ce titre une grande confiance existe entre eux. Il aurait dit à Quentin que sa femme ne l'aimait plus et qu'elle se précipitait dans les bras d'un autre lorsque Francisco débarquait à Sartosa après une prise en mer. Une partie de son équipage l'a abandonné préférant rejoindre son ancien officier en second, **Eugenio Alvarez** qui est membre du conseil aujourd'hui. Quentin dispose d'un abri secret sur des côtes estaliennnes de l'Est et non loin de la Pointe des Fous. Il est entouré d'un véritable labyrinthe de rochers tranchants et de falaises abruptes. Cette minuscule crique naturelle est défendue par un fortin en bois dans lequel est installé un canon, des armes et de la poudre. S'y trouve aussi une cabane contenant suffisamment de vivres et d'eau pour un équipage pendant quelques jours. Son ancien officier en second connaît bien sûr son emplacement...

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire estalien El Preferido de Ranald. Son pavillon est un long flambeau sur lequel est entre autres représenté un navire toutes voiles dehors.

Attitude envers les autres Capitaines: Thibaud le Lourd et Francisco el Dragon sont ses amis. **Contre Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Ghislain Dubourgneuf



Humain, Bretonnien.
Age: 40 ans (env), **Religion:** Ranald.

Personnalité et Apparence: Il a des cheveux bruns, et des sourcils broussailleux. Ce fanatique politique fait partie d'un groupe de. Il est nerveux et en permanence sur ses gardes. Ghislain est également surnommé Le Lion à cause du crédit important qu'il a auprès des Sudrons et anciens esclaves qu'il a sauvé des galères arabes. Lui et ses hommes sont armés d'arquebuses de gros calibre spécialement fabriquées en Bretonnie. Elles se chargent très rapidement, pouvant tirer deux à trois coups dans le temps qu'un fusil militaire n'en tire qu'un. La poudre destinée à ces armes vient de L'Anguille. Elle est de première qualité. Lui et ses hommes l'appellent d'ailleurs la Poudre Magique! Elle est conservée dans des tonnelets hermétiquement bouchés de cire. De nombreux capitaines voudraient mettre la main sur ces armes et sur la poudre mais le capitaine Ghislain Dubourgneuf a bien caché ses réserves (importantes qui plus est) et chacun des membres de son équipage est tenu responsable de son arme. Aucun d'eux ne serait prêt à la céder contre quelques centaines de Doublons.

Caractéristiques de l'arquebuse: Le temps pour recharger/tirer est de 1/1 au lieu de 2/1 pour les arquebuses classiques et de 3/1 pour les tromblons. FE: 4; PC: 30; PL: 60; PE: 300.

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine de l'équipage et du navire Tiléen Danzatore d'Onda

Attitude envers les autres Capitaines: Paolo Tarallucci, le tiléen, est un allié. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.

Thibaud Le Lourd

Humain, Bretonnien.
Age: 34 ans, **Religion:** Stromfels.

Personnalité et Apparence: Cheveux châtains, yeux bleus. Cet homme de taille moyenne à la constitution solide est l'un des capitaines les plus énergique du conseil mais aussi le plus grossier. Ses bras et ses avant bras sont tatoués de symboles étranges et d'animaux marins fabuleux qu'il dit avoir déjà rencontré lors de ses précédents voyages. C'est un grand voyageur qui rassemble des portulans et d'anciennes cartes maritimes sur les Royaumes Elfiques. Il a déjà recueilli une quantité phénoménale de documents et organisé deux expéditions dans le passé. Mais sans aucun succès. **Ubertino da Casale**, un érudit, a fait le voyage avec le Capitaine Forban pour faire des études. Les elfes des Mers paieraient cher pour lui confisquer ses cartes et empêcher toute nouvelle expédition de cet homme. Thibaud le Lourd est connu pour être un conteur de blagues grossières agrémentées d'éructations et de bruits de tous genres. Tout Maître de Jeu digne de ce nom devrait être capable d'imaginer lui-même ces histoires au langage fleuri... (NDRL: nous, au Grimoire on écrit pas de telles choses!)

Alignement: Neutre
Rôle: Capitaine du navire Le Vainqueur, un superbe vaisseau de haut bord bretonnien.

Attitude envers les autres Capitaines: Il a pour ami Quentin de la Motteferrière. **Pour Ibrahim**, le Roi des pirates actuel.



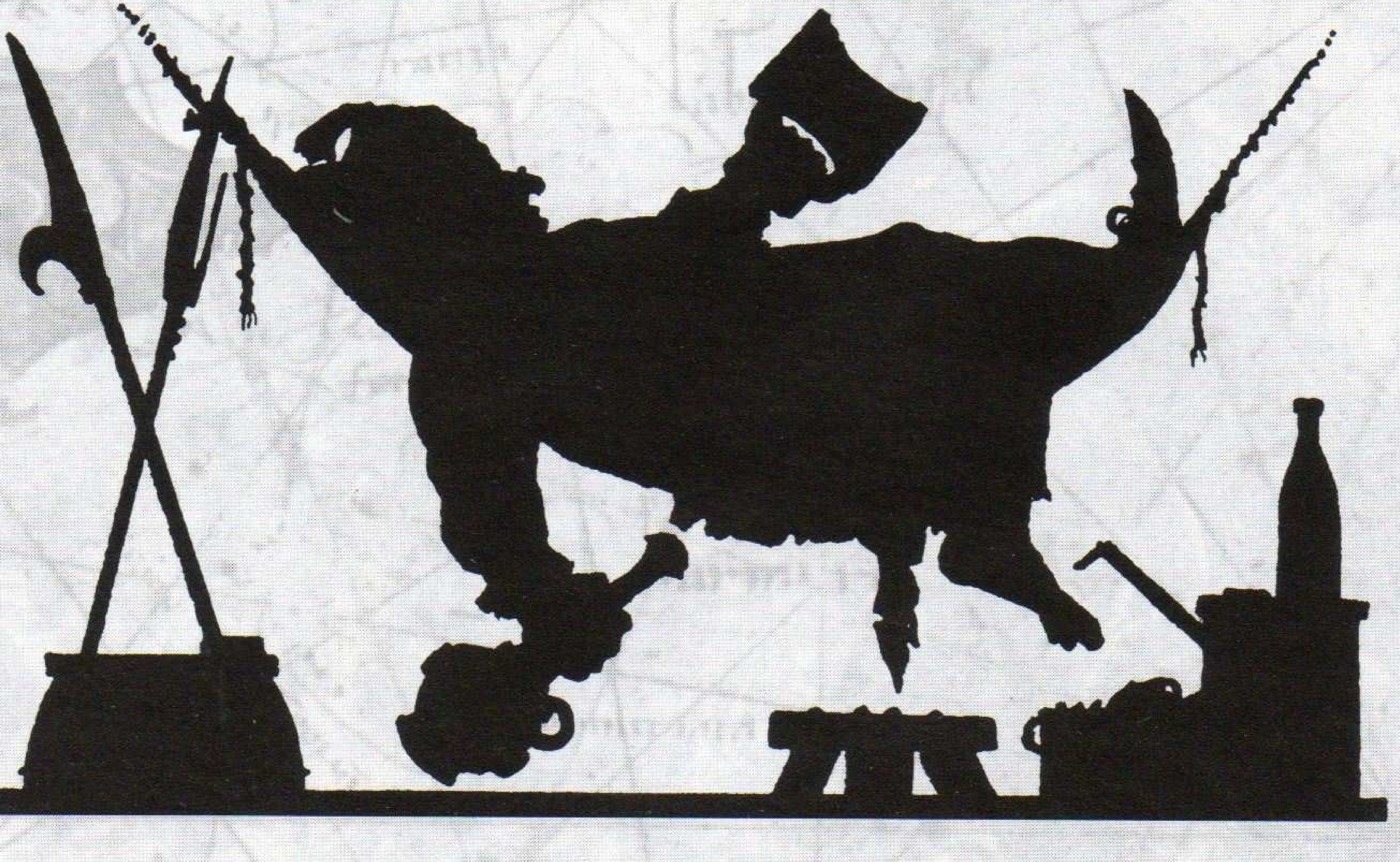


Notes: Ajouter les compétences suivantes au profil classique de Capitaine Pirate : Ambidextrie; Langue étrangère (Elfique).

Quelques Autres Capitaines

Ils s'agit de capitaines pirates bien en vue qui pourraient devenir membres du conseil si une place devenait vacante et si le conseil en décidait ainsi. **Matteo di Seborga**, capitaine de la Vittoria et Tiléen.

Senora Catalina Campos Y Gomez capitaine de la Linda Gallina et Estalienne.
Richard Grandville capitaine de la Revanche et Bretonnien.
Ramon Jimenez de Almagora, capitaine du Dragon des Mers et Estalien.






SWAL 97

Fameuses Histoires de Pirates Sartosiens

Le Monde de Warhammer est source de nombreuses légendes. Et les plus terrifiantes viennent des pirates. Lors de la mort ou de la capture d'un équipage de ces brutes, les dirigeants lancent leurs crieurs publics dans les rues. Ils rassurent ainsi les populations côtières trop souvent inquiètes pour leur vie ou leurs biens. Chaque jour, sur les places de marché ou dans les parcs des cités, des raconteurs décrivent la vie de ces hommes, tantôt présentés comme des hors la loi sanguinaires et tantôt comme des gentilshommes aux bonnes manières. Devant un auditoire attentif, certains raconteurs disent avoir vécu leurs aventures et connaître leurs secrets mais d'autres inventent des histoires plus captivantes encore, remplies de trésors perdus et de batailles formidables.

A plusieurs reprises dans l'histoire de Sartosa, des pirates cruels et redoutés ont acquis une réputation d'infamie encore plus grande. Il finirent tous leurs vies de manière violente ou en disparaissant mystérieusement. Voici deux exemples bien connus de tous les pirates et dont les PJ entendront forcément un jour ou l'autre l'histoire, s'ils résident dans le Sud du Vieux Monde.

Guido Saberlak 2416-2445

Guido était le plus jeune fils d'un éleveur de cochons de l'île de Sartosa. Il s'enfuit de la ferme paternelle lorsqu'il avait 14 ans et s'engage comme mousse sur un petit bateau pirate qui cabotait le long des côtes du sud de l'Estalie. Il s'adaptera rapidement à la rude vie des pirates : trois mois après son engagement, il tuait de ses mains trois marins d'un bateau que les pirates avaient abordé, le début d'une longue série de victoires qui lui valurent sa réputation.

A 21 ans, Guido mène une mutinerie contre le capitaine et prend le contrôle du bateau. Pendant quatre ans, il développe sa puissance, les côtes du sud de l'Estalie deviennent en même temps de moins en moins sûres, et plus personne ne peut se sentir à l'abri de ses méfaits.

En 2441, Guido possède 13 vaisseaux (ce nombre est, d'après les historiens officiels, l'une des raisons de sa défaite finale) et contrôle toute la côte du Sud de l'Estalie, alors officiellement gouvernée par le Roi d'Astarios. Cependant, l'expansion des activités de Guido décide le Roi, au vu des effets de ces activités sur la trésorerie royale, à ordonner à son Armada de bouter hors du territoire maritime estalien Guido et ses vaisseaux.

Pendant deux ans, la flotte royale pourchasse Guido, mais à chaque espoir d'abordage, des vaisseaux pirates encadrent le vaisseau amiral, attaquant les vaisseaux royaux (la flotte estalienne est, déjà à cette époque, une des plus puissantes du Vieux Monde : ses marins sont parmi les plus efficaces, mais les hommes de Guido étaient transcendés par l'aura d'invincibilité de leur chef). Après avoir perdu près d'un tiers de sa flotte, le Roi tente en 2443, avec succès, d'attirer Guido dans un piège meurtrier, et peut dresser sa propre flotte en bataille rangée contre les pirates, qui n'avaient aucune stratégie de combat flotte contre flotte, alors qu'ils avaient prouvé leur invincibilité dans les escarmouches et les combats entre bateaux isolés. Tous les bateaux de Guido furent envoyés par le fond, et la plupart des pirates furent tués. Guido lui-même fut capturé vivant : après deux d'emprisonnement, il fut pendu en 2445.

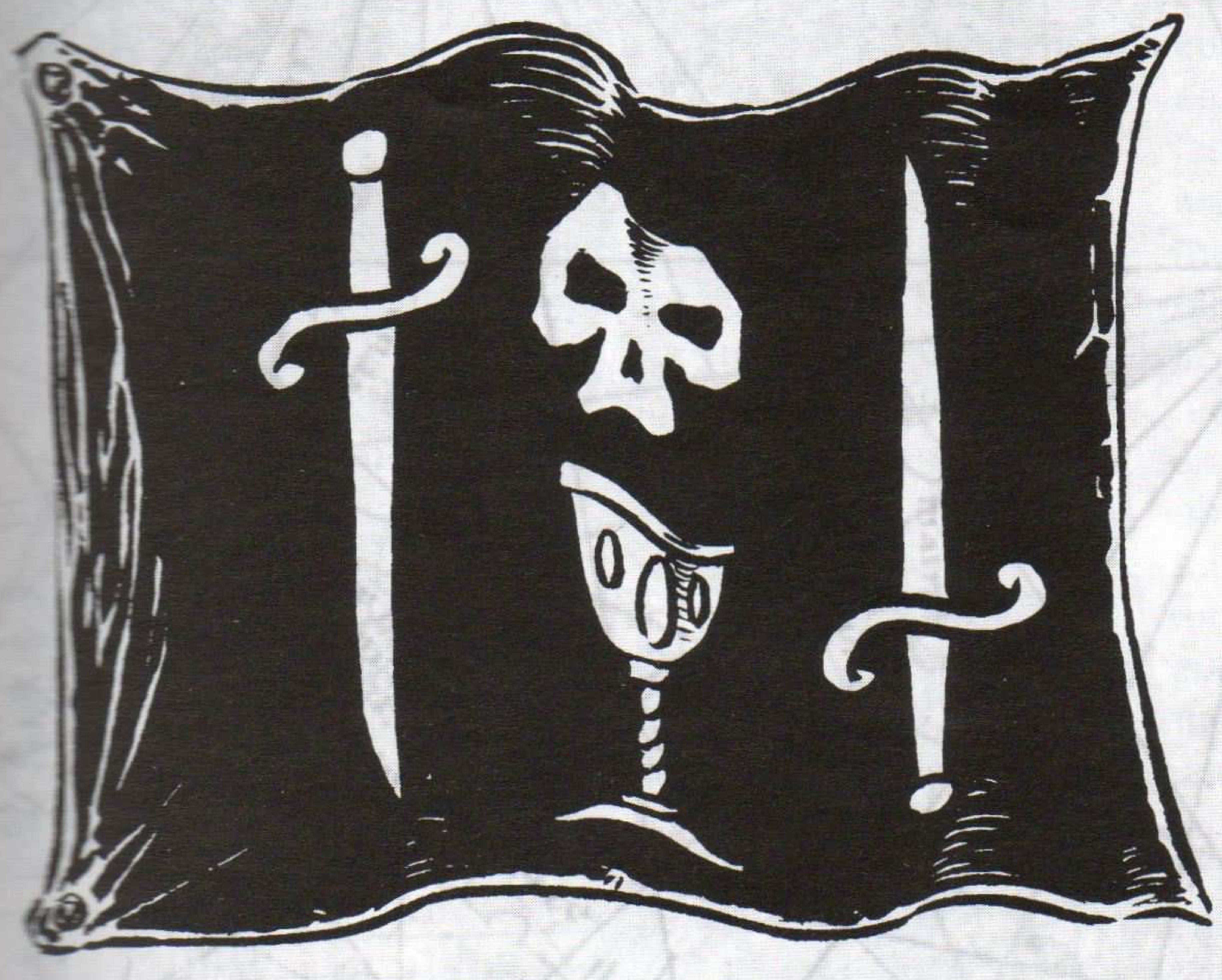
Note : Jusqu'en 2445, Guido Saberlak aurait amassé une grande quantité d'or. Il aurait donc fait tatouer une carte sur le dos d'un de ses matelots après avoir enterré ses richesses quelque part sur la côte Tiléenne. Ce qui est certain, c'est qu'aujourd'hui, plusieurs antiquaires vendent une peau humaine tendue sur un cadre en bois noir et sur laquelle est tatouée une carte au trésor (Cf : *Arcanes Magiques*)

Lazaro il Javaro alias 'Barbe-Sang'

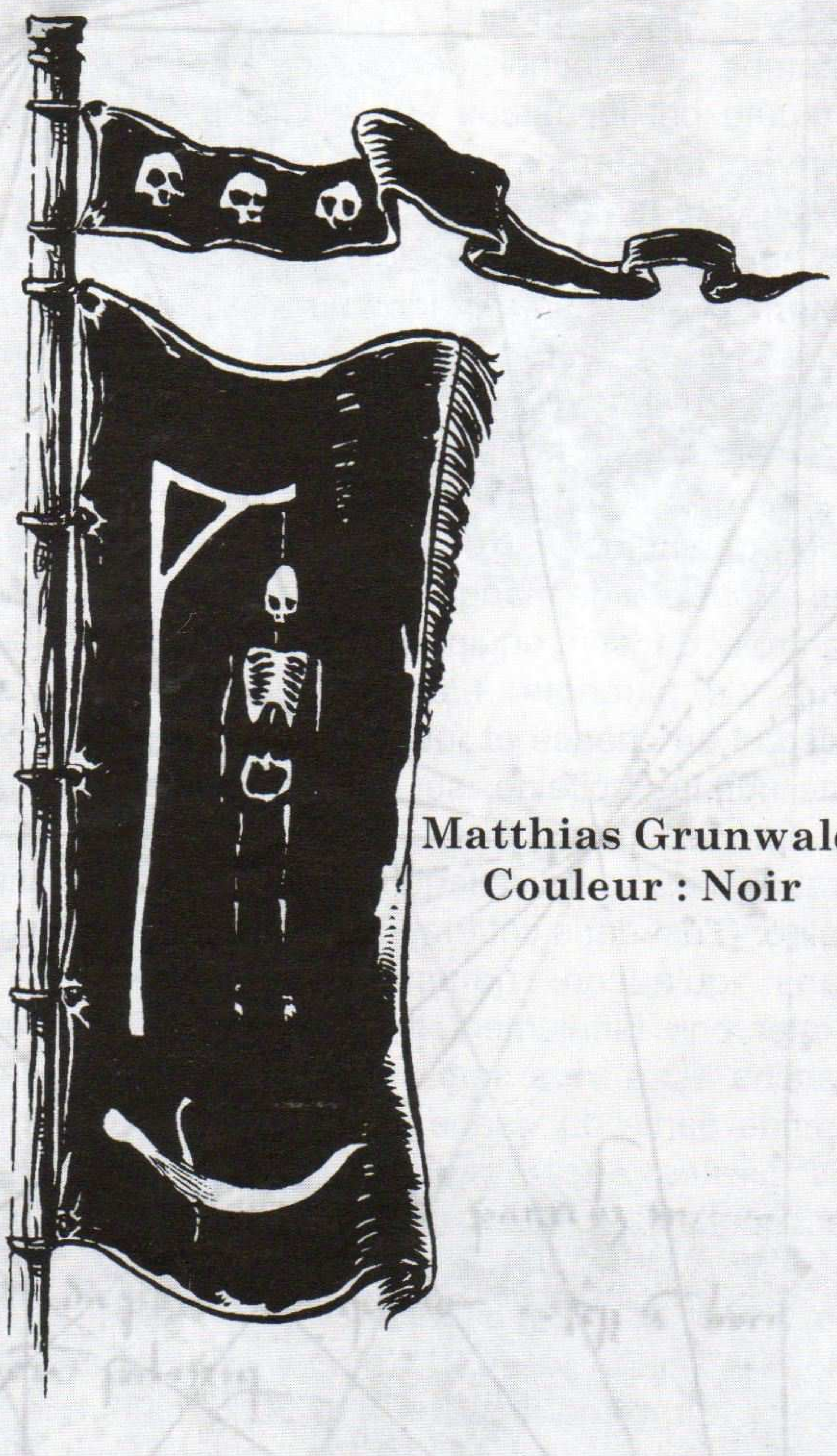
Le nom de Lazaro est rarement prononcé sur les côtes de la mer du sud, car sa seule évocation est censée apporter le malheur.

Lazaro commence sa sinistre carrière en 2477, à 20 ans, sur un navire pirate de Sartosa dirigé par le capitaine **Edouard Deldargo** qui commandait son bateau avec une main de fer, cause d'une réputation de capitaine froid et cruel. Pendant sept ans, Lazaro monte peu à peu tous les échelons et devient le premier maître d'Edouard.

Un jour, Edouard tente un abordage périlleux et très



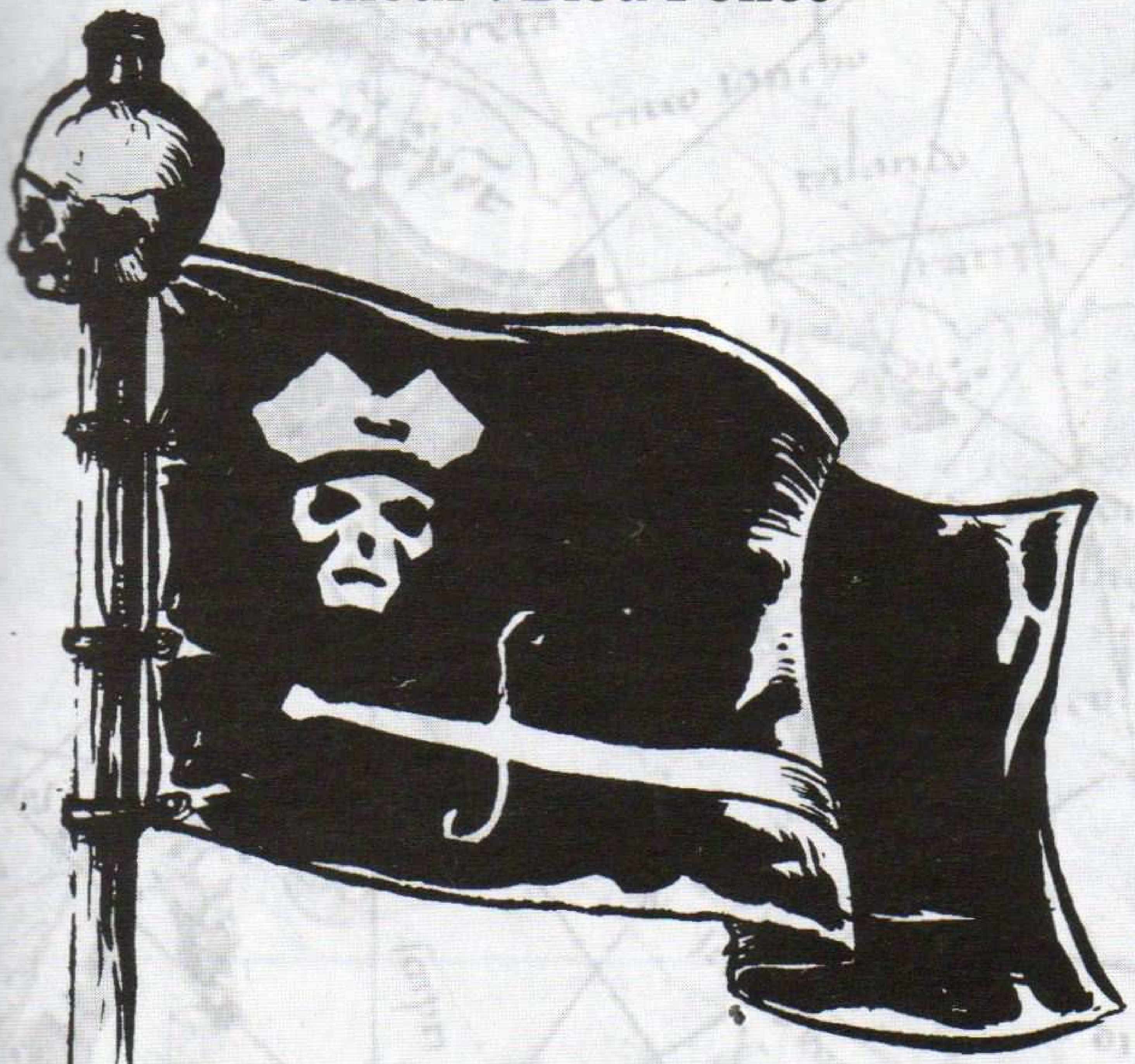
Enrique Boaventura
Couleur : Noir



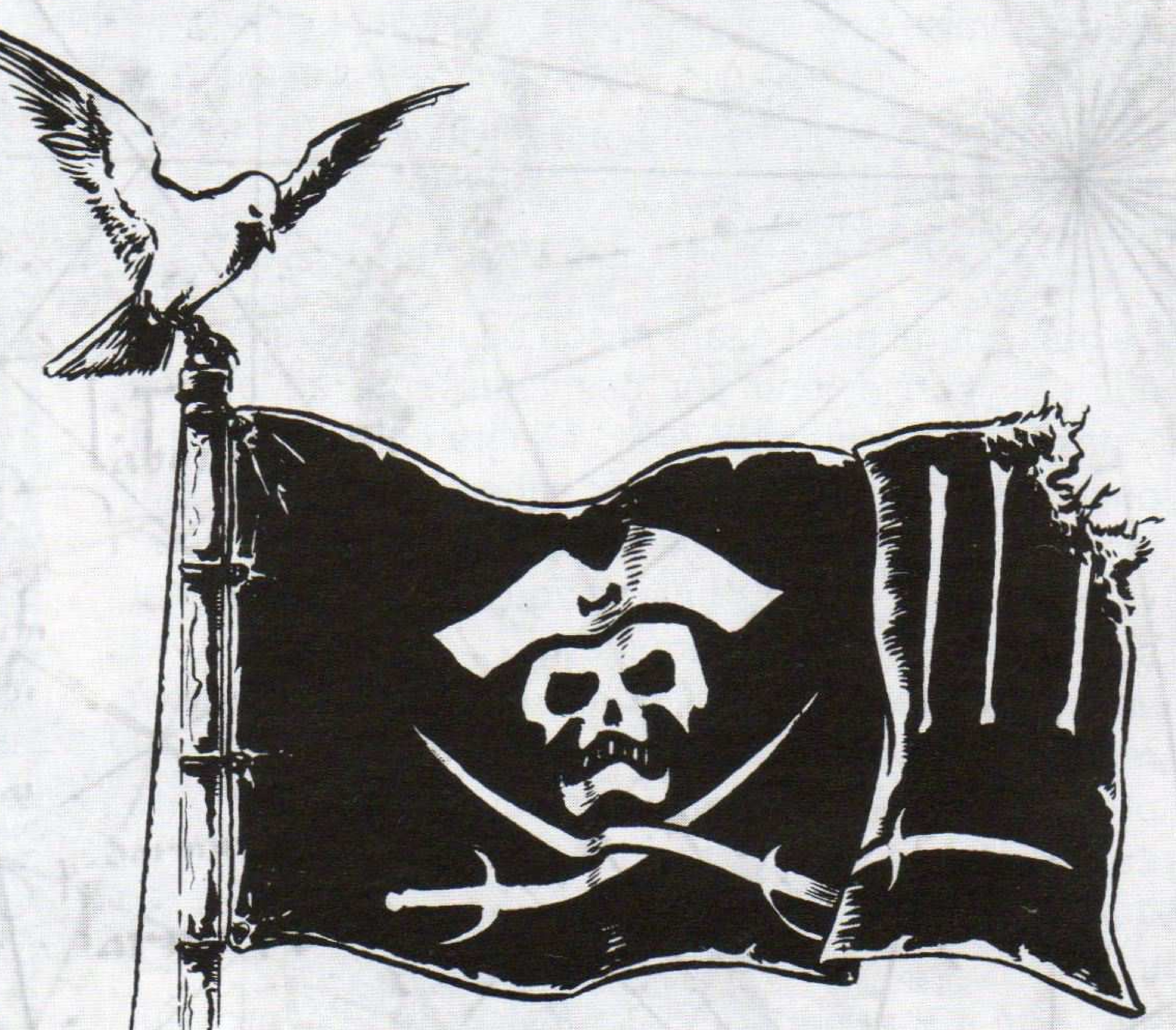
Matthias Grunwald
Couleur : Noir



Antonio Manetti
Couleur : Bleu Foncé



Roberto Uccello
Couleur : Noir



Michelle di Casino
Couleur : Bleu Foncé

provocateur d'un bateau marchand éloigné d'à peine deux miles du port Estalien de Magritta, dans la baie de la Sérénité. Ce ne fut certes pas le coup le plus avisé de sa carrière puisque les frégates Estaliennes le prirent en course. Edouard garda la barre à l'ouest et en dépit de l'opinion générale de l'équipage qui préférait rallier Brionne (afin d'attendre que l'affaire retombe), il maintint la barre jusqu'à ce qu'une violente tempête prit le bateau sur le Grand Océan et le fit dériver longtemps, malgré les voiles abattues. L'équipage tenta de maintenir le bateau en état, mais les hommes réalisèrent peu à peu que les réserves de nourriture ne tiendraient jamais assez longtemps. La situation se dégrada rapidement, et le bateau fut bientôt la scène des pires infamies, les pirates les plus cruels attaquant leurs anciens compagnons dans leur sommeil, puis les dépeçant encore à moitié vivants, pour ne pas mourir de faim, ce qui arriva à tous ceux qui refusèrent de manger. Edouard perdit totalement le contrôle de son équipage et sombra dans la plus profonde paranoïa. Lazaro, à peine moins atteint aperçut sa chance et fut prompt à réagir. Il provoqua une nuit le capitaine, sur le pont. Il avait auparavant sculpté sur son torse, avec son coutelas, des arabesques sanguinolentes et traversait une crise de délire. C'est dans cet état qu'il se battit avec Edouard, sans qu'aucun homme d'équipage ne tente d'intervenir. Finalement, il mit le capitaine à terre. Il se pencha alors vers son visage et lui arracha la plus grande partie du visage avec les dents, devant tous les pirates encore survivants. Il n'y eut aucune réclamation sur la succession du capitaine...

Lazaro et son équipage arrivèrent à rallier le Vieux Monde. Il préférait éviter de revenir vers Sartosa, afin de pouvoir garder la totalité du butin, sans que le Roi des Pirates n'exige une taxe. Il chassèrent bien au large des grosses Cités Estaliennes - ayant retenu la leçon subie par le précédent capitaine. Le butin était maigre, bien que Lazaro et son équipage attaquaient tous les vaisseaux qui passaient à portée. L'équipage survivant - c'est à dire ceux qui réussissaient à survivre à l'orgie de sang qui suivait chaque abordage - devenait de plus en plus attiré par la tuerie gratuite et par le culte de Khaine.

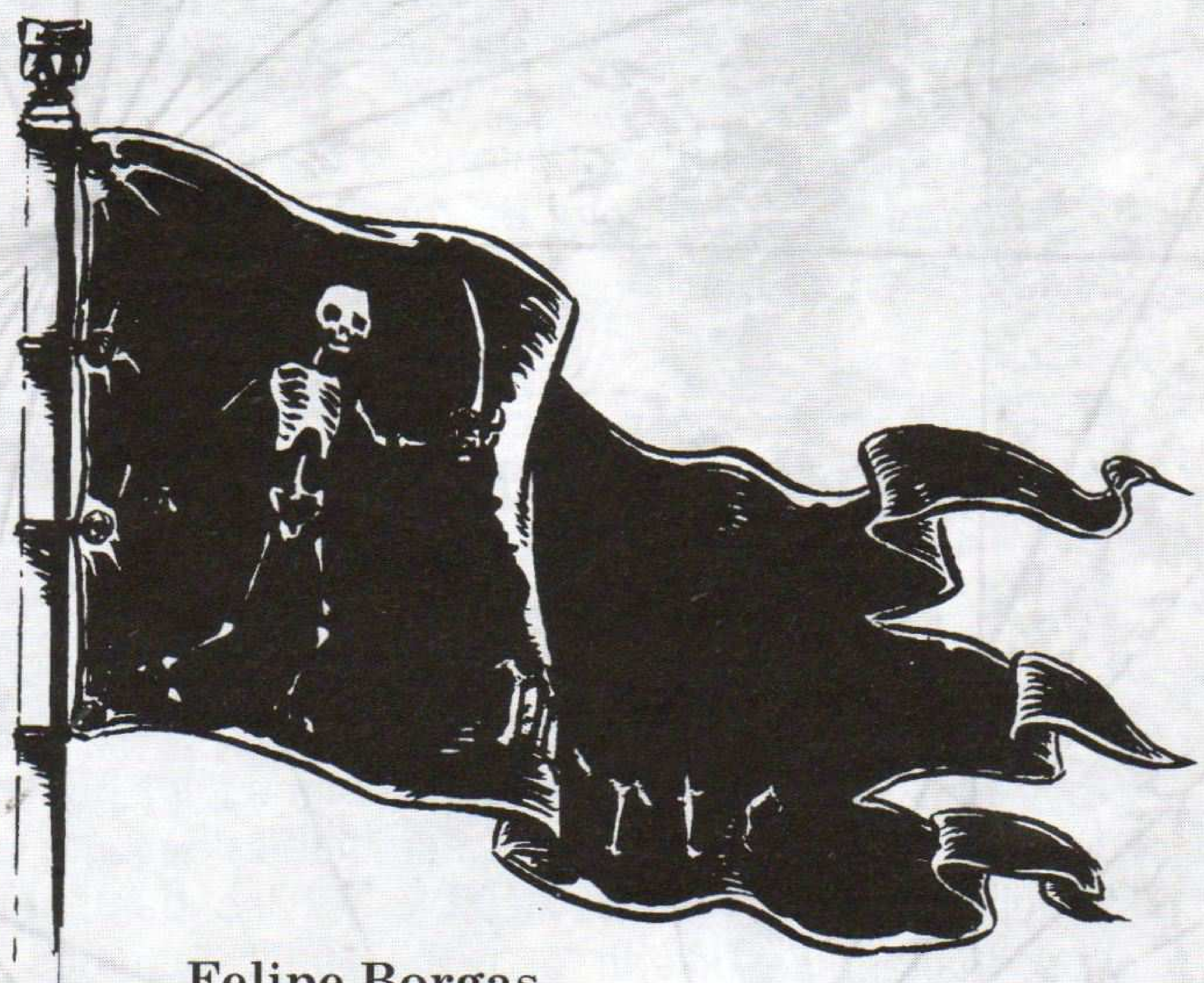
Le bruit courut que Lazaro et son équipage avaient été envoyés par le fond par des chasseurs de pirates Estaliens au printemps 2491. Malgré cela, on entend encore aujourd'hui, dans les auberges les plus mal famées des ports, de vieux marins, plus morts que vifs, qui jurent que les bateaux qui parfois s'échouent sur la côte, l'équipage massacré, et vraisemblablement sacrifié dans un rituel sanglant ont rencontré le vaisseau fantôme, noir de la poupe à la proue, qui transporte aujourd'hui les fantômes de Lazaro et de son équipage dans le brouillard de la Mer du Sud.

En fait, El Furioso, le navire de Lazaro fut effectivement coulé par le chasseur de pirates, mais Lazaro lui-même et une bonne partie de son équipage réapparurent six mois plus tard sur une petite île proche du lieu de combat. Ils réussirent à aborder un bateau à l'ancre dans une baie de l'île. La rumeur du vaisseau fantôme et de son équipage d'esprits servit les intérêts de Lazaro : les équipages abordés étaient épouvantés d'être attaqués par des "fantômes". L'effet était renforcé par la mise en scène organisé par Lazaro : il attaque toujours en plein brouillard, évitant d'utiliser le canon ; ses hommes et lui-même attaquent nus, le corps aspergé du sang de leurs précédentes victimes, ce qui est censé leur attirer la protection de Khaine.





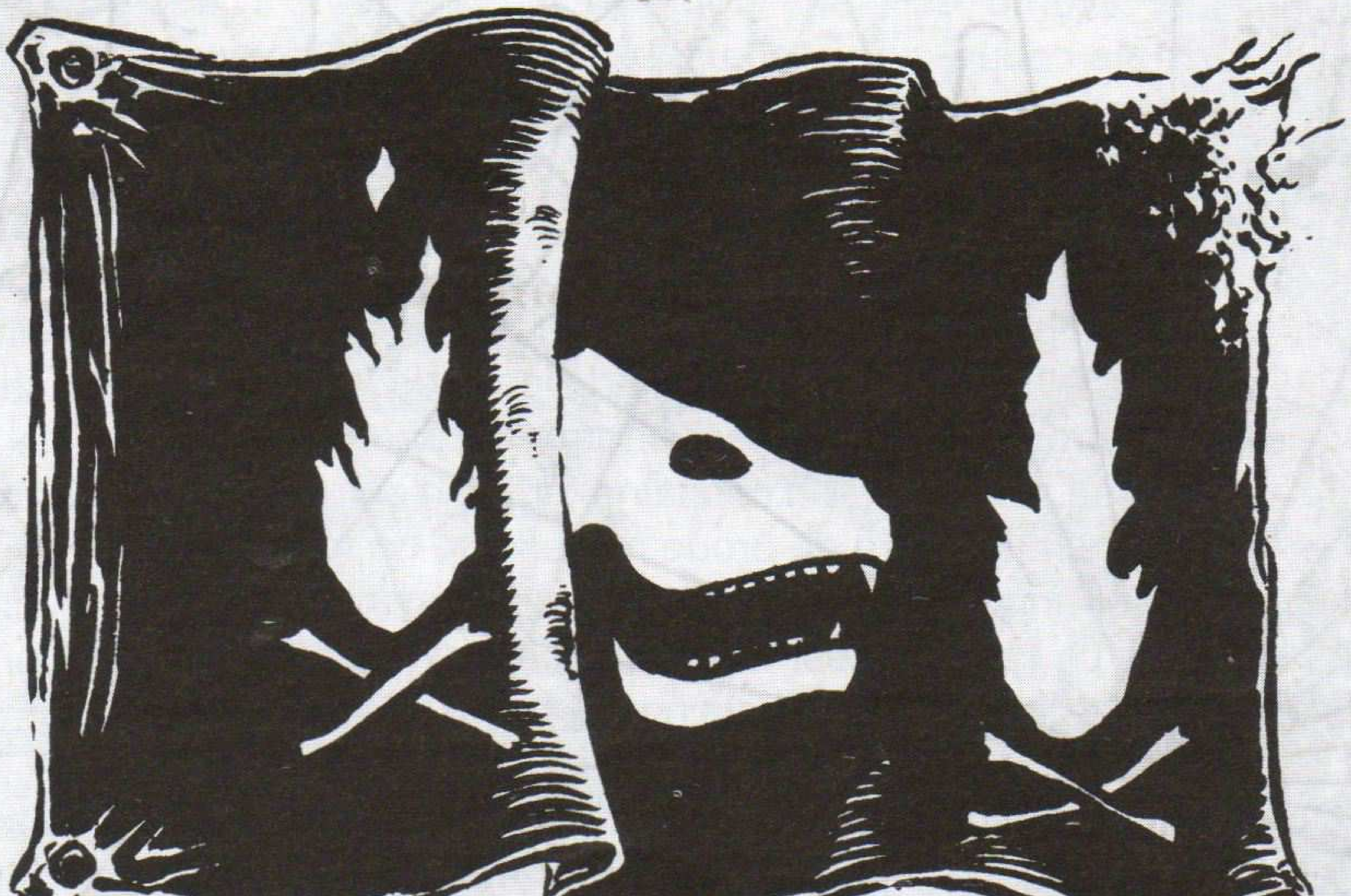
Francisco el Dragon
Couleur : Bleu Foncé



Felipe Borgas
Couleur : Bleu Foncé



Mateo Alqueire de Solsana
Couleur Rouge



Abdullah el Demonio
Couleur : Rouge



Ghislain Dubourgneuf
Couleur : Noir

Les Etablissements

Voici quelques descriptions d'établissements qui pourront servir de point de rendez-vous nocturnes à des PJ en vadrouille.

Boire et Dormir à Sartosa

Les tavernes et les auberges de Sartosa sont assez nombreuses. Il ne nous a pas ici semblé nécessaire d'insister sur les décors de ces lieux qui sont semblables à toute autre auberge de marin de la côte. Si les personnages souhaitent se divertir et boire, deux Tavernes bien connues sont décrites ci-dessous. Si les Personnages cherchent un endroit pour se restaurer et dormir, vous trouverez également ci-dessous deux auberges réputées. Ces établissements ont la particularité d'être ouverts en permanence à Sartosa.

La Taverne du Chien Fou

Cette taverne est sans doute la pire de toute l'île. Véritable coupe-gorge, elle est le lieu de rendez-vous des pirates de la pire espèce. Le propriétaire change d'ailleurs assez souvent. C'est ici que se prépare la plupart des grands coups. Pourtant, le décor est plutôt soigné. En effet, les murs intérieurs sont ornés de plusieurs proues, les trophées de multiples prises comme celle du célèbre vaisseau tiléen (de Luccini) Il Pugnadore, détruit par les énormes canons de la forteresse alors que son capitaine tentait d'entrer dans Sartosa. Cette figure de proue représente un éléphant écrasant un malamoc (un goéland noir), symbole des pirates. Le tavernier est **Louis Dubien**, un bretonnien à la joue rose et à l'haleine forte. Il fut l'un des premiers à se rendre sur le lieu où l'épave s'était échouée. Il dit en avoir extrait un coffre qu'il a depuis enterré quelque par sur l'île, en secret. « Ma carte je l'ai là » dit il en pointant son index contre sa tempe... Ce qui peut paraître étrange aux habitués de la taverne, c'est que Louis n'a vraiment aucune mémoire. Personne n'a jamais pris son histoire au sérieux, ce qui lui a permis d'avoir une vie tranquille, jusqu'à maintenant en tout cas. En fait, lorsqu'il fait ce geste du doigt, Louis indique l'emplacement réel de la carte. Sous son bonnet de marin, il a laissé poussé ses cheveux, certes dégarnis, mais qui dissimulent la précieuse carte encore tatouée sur son crâne...

La salle principale est composée d'une dizaine de tables plus ou moins bancales. Une de celles-ci est réservée au capitaine Francisco El Dragon et personne d'autre n'ose s'y asseoir jamais (même s'ils doivent alors rester debout). C'est ici qu'il se rend, avec quelques recruteurs, pour compléter son équipage diminué et pour préparer une sortie nocturne en mer. Les habitués y jouent aux dés et aux cartes, élevant la voix et terminant parfois par des bagarres leurs parties amicales. Contrairement à ce que l'on peut penser, les bagarres sont plutôt rares mais particulièrement sanglantes. Ainsi il arrive qu'une dispute entraîne la mort de plusieurs participants, avec les conséquences décrites plus loin (Cf. : la Charte des Pirates). La boisson locale est une bière brune très forte. La pinte : 1 Piastre d'Argent (env. 4 pistoles !). Contrairement à ce que le nom pourrait laisser penser , il n'y a ici pas de chien ni aucun animal d'ailleurs. Seulement des habitués.

La Taverne de Mamamouchi

Encore un autre débit de boisson. Celui-ci est tenu par Rebbe Az Zingt, un arabe qui a eu quelques problèmes a Warhan ou il pratiquait la contrebande d'alcool. Le nom de l'établissement signifie Propre à Rien en arabe... La boisson locale est un vin blanc estalien sucré (les habitués le soupçonne d'y ajouter de l'eau). La bouteille : 1 Doublon d'Or.

La plupart des arabes qui vivent sur l'île ou qui y débarquent, viennent toujours chez Rebbe. Ils retrouvent là un peu de l'ambiance d'une cité d'Arabie. Qu'il soient marchands fortunés, capitaines pirates ou simple matelots, ils aiment se retrouver pour fumer le narghilé dans la salle que tout le monde connaît sous le nom de salle bleue. On y parle principalement la langue arabe. Et Rebbe accueil tout inconnu dans cette langue bien qu'il connaisse les deux autres majoritairement parlées à Sartosa. Cette astuce fait de lui l'homme qui entend tout, mais ne raconte rien, ou presque rien.

Ce qui marque le plus lorsque l'on y rentre, c'est l'épaisse fumée, un épais brouillard qui submerge la salle qui est produit par les narguilés mis à la disposition de la clientèle. C'est ainsi qu'il n'est pas rare de marcher sur un corps assommé par l'alcool ou le sommeil car il arrive que certains habitués désargentés y passent quelques nuits avec l'accord de Rebbe. On peut trouver ici toutes sortes de tabacs et d'herbes à fumer.

Aux Deux Caravelles

Cette auberge est sans doute la meilleure de l'île. Elle est tenue par **Olaf Poyln** qui vit sur l'île depuis 40 ans. Il a quitté toute sa famille restée à Kislev et est parti à l'aventure à l'âge de 22 ans. Sa nouvelle compagne s'appelle **Brunilde**. C'est une femme forte, âgée de 35



ans seulement. Il n'aime pas évoquer son passé et éludera toutes les questions personnelles. Lui aussi accueille les habitués avec sympathie et il n'est pas rare de le voir boire et discuter avec ses clients. Pourtant, il reste méfiant avec les étrangers surtout s'ils sont originaires de l'Empire.

La spécialité de l'endroit se nomme Le Troll Rieur. Il s'agit en fait de panse de sanglier farci avec du pis de chèvre. Le nom du plat vient d'une petite histoire. Le cuisinier nain avait tué un troll qu'il avait dû dévorer pendant une période de disette. Le troll riait encore alors que le nain découpait des morceaux de viande dans la bête puis les faisait cuir ! Le plat est compris dans le prix de la chambre et est donc incontournable. Il n'est servi que le soir. Une nuit aux deux caravelles coûte 3 Doublons d'or.

La sécurité et le calme des lieux sont assurés par des matelots appartenant à l'équipage du capitaine **Roberto Uccello**. Huit d'entre sont d'ailleurs installés ici en permanence. Olaf Poyln répond ainsi aux remarques sur ses tarifs : « J'ai pas l'habitude que mon auberge serve de maladrerie ! C'est pourquoi je refuse d'accueillir malandrins et autres malotrus. C'est un lieu important dans la vie de l'île... demandez à **Arnolf Lecrochet** (un ancien membre du conseil des pirates et précédent Roi des Pirates), vous verrez bien que j'dis vrai ».

La Jonque d'Or

Cette auberge, tenue par Ralf Ulric, un ancien manouvrier des docks d'Erengrad, se trouve sur le port. Elle est parfois le siège de ventes aux enchères (ainsi que celle des Deux Caravelles). L'atmosphère y est joviale et les bagarres très rares. Quelques musiciens essaient de se faire entendre, mais le brouhaha général couvre la musique. Ralf a un petit discours pour toute nouvelle tête qui entre à la Jonque d'Or : « Ici c'est un lieu honnête. Si si j'le jure ! On ne risque pas de faire de malrencontres. Si y'en a un qui cherche à ennuyer, on t'l'espulse dehors aussitôt ! »

Ceux qui sèmeront le trouble dans son auberge seront expulsés sans ménagement par Rulk, un ogre qui aide aussi en cuisine. Il n'est pas possible de discuter avec lui, ni avec aucun ogre d'ailleurs. Tout test de Bluff vis à vis de Rulk se fait avec un malus de 30% excepté si le langage utilisé est le Grumbarth (ogrique). Rulk n'est pas un ami de Gorim, c'est son frère. Ils ne s'entendent pourtant pas et évitent de se retrouver ensemble.

Rulk prépare parfois de grandes fricassées dont la viande ressemble de goût, à celle du poulet. Il s'agit en fait de la viande d'iguane, une chair tendre et blanche. Le plat est vendu à la tête du client et le prix s'en ressent... Il peut varier de quelques piastres à 5 Doublons d'Or !

Ralf, le propriétaire, peut fournir de précieux renseignements sur les cargaisons qui entrent et sortent du port. Mais il préfère rester discret plutôt que d'avoir des ennuis avec les marchands qui utilisent son auberge. De plus ils paient très bien et comme dit Ralf : « Vaut mieux un ignare riche et vivant qu'un homme mort trop au courant ! ». D'ailleurs les affaires semblent bien marcher puisque Ralf pense acheter une autre auberge au sein de la cité. Une certaine antipathie existe entre Ralf Ulric et Olaf Poyln. Ce dernier pourrait très bien lui déclarer une petite guerre s'il apprenait par exemple son projet d'achat.

La Maison de Katarina

Katarina est une femme de 60 ans originaire de Kislev. Ancienne gouvernante d'une noble famille de Bretonnie, elle fut bannie du Royaume. Elle serait partie, dit-on en emmenant avec elle la clef de la ceinture de chasteté de la jeune fille de . Cette clef, s'il s'agit bien de celle-ci, se trouve pendue à son cou. Mais le plus horrible peut-être est que cette mésaventure à eu lieu il y a vingt ans, déjà...



La Maison de Katarina est constitué d'un grand bâtiment principal et de deux ailes où sont installées les chambres des protégées de la maîtresse de maison, soit une trentaine qu'elles partagent pour

certaines à deux ou trois. Toutes sont spacieuses et bien décorées. L'ensemble à deux étages au dessus du rez-de-chaussée. Dans le bâtiment principale, Katarina et ses filles accueillent leurs clients au rez-de-chaussée, dans un décor luxueux, digne des plus grandes cours royales du Vieux Monde. Ici peuvent être disponibles les plus rares drogues et les plus étranges alcools alors que les jeux de dés et des parties de cartes sont organisés aux étages. On y joue bien sur mais on y décide également des accords, on y signe des trêves. L'entrée est une lourde porte à double battant et derrière, de grands rideaux rouges sont écartés lors de l'arrivée d'un hôte. Cette entrée est sous la surveillance de plusieurs pirates de l'équipage de La Dorada (commandée par **Eugenio Alvarez**) soit sous les ordres de **Ouagamund le Sudron**, soit sous ceux de **Fabio Tortelini**. Katarina surveille l'ensemble de ce manège, les personnes qui entrent, celles qui sortent. Elle est au courant des habitudes de la plupart des capitaines pirates qui viennent la voir. Ses protégées respectent Katarina comme leur mère à toutes et elles demandent son approbation avant toute chose. Un signe de la tête ou un regard suffisent généralement. Elles évitent ainsi les brimades et les punitions... Il est de bon ton d'aller se présenter auprès de Katarina avant de se jeter dans les bras d'une de ses protégées.

Quelques drogues (Exemples)

La Dame Blanche
Type : Hallucinogène
Dépendance : 20
Overdose : 10
Prix/dose : 15 Piastres d'argent
Intoxication : 5
Durée : 1D3 heures

Nombre de doses pour effets secondaires : 3D10 + 5.
Effets secondaires : Gain d'1 point de Folie.
Administration : Feuilles broyées, roulées et fumées.
Disponibilité : Inhabituel à Sartosa (au lieu de Rarissime)
Description : C'est une drogue naturelle. Ces feuilles sont originaires de la Lustrianie et cette plante ressemble étrangement à la Valériane mais possède 7 feuilles par tige. Son nom vient de la couleur de sa fleur qui éclos 2 fois par an. Ces feuilles auraient comme effet supplémentaire sur les halfelings d'hérisser les poils des pieds !

La Poudre de Rose
Type : Aphrodisiaque
Dépendance : 25
Overdose : 10
Prix/dose : 9 Piastres d'argent
Intoxication : 15
Durée : 2D3 heures

Nombre de doses pour effets secondaires : 2D10 + 5.
Effets secondaires : Perte d'1 point d'Endurance.
Administration : Poudre diluée dans du vin ou simplement saupoudrée sur les aliments.
Disponibilité : Fréquent à Sartosa (au lieu d'Inhabituel).
Description : Cette drogue chimique à pour effet ce que laisse penser son type (les aphrodisiaques ne sont pas décrits dans Middenheim la Cité du Loup Blanc). C'est à dire, qu'elle excite le désir amoureux. Dans le jeu, elle réduit de 20% la volonté (FM) de la victime pendant la durée d'effet de la drogue et augmente d'1 point sa Force et son Endurance. La personne droguée voit les couleurs sensiblement autrement, comme si un imperceptible voile de couleur rose recouvrait tout ce qu'elle regarde.



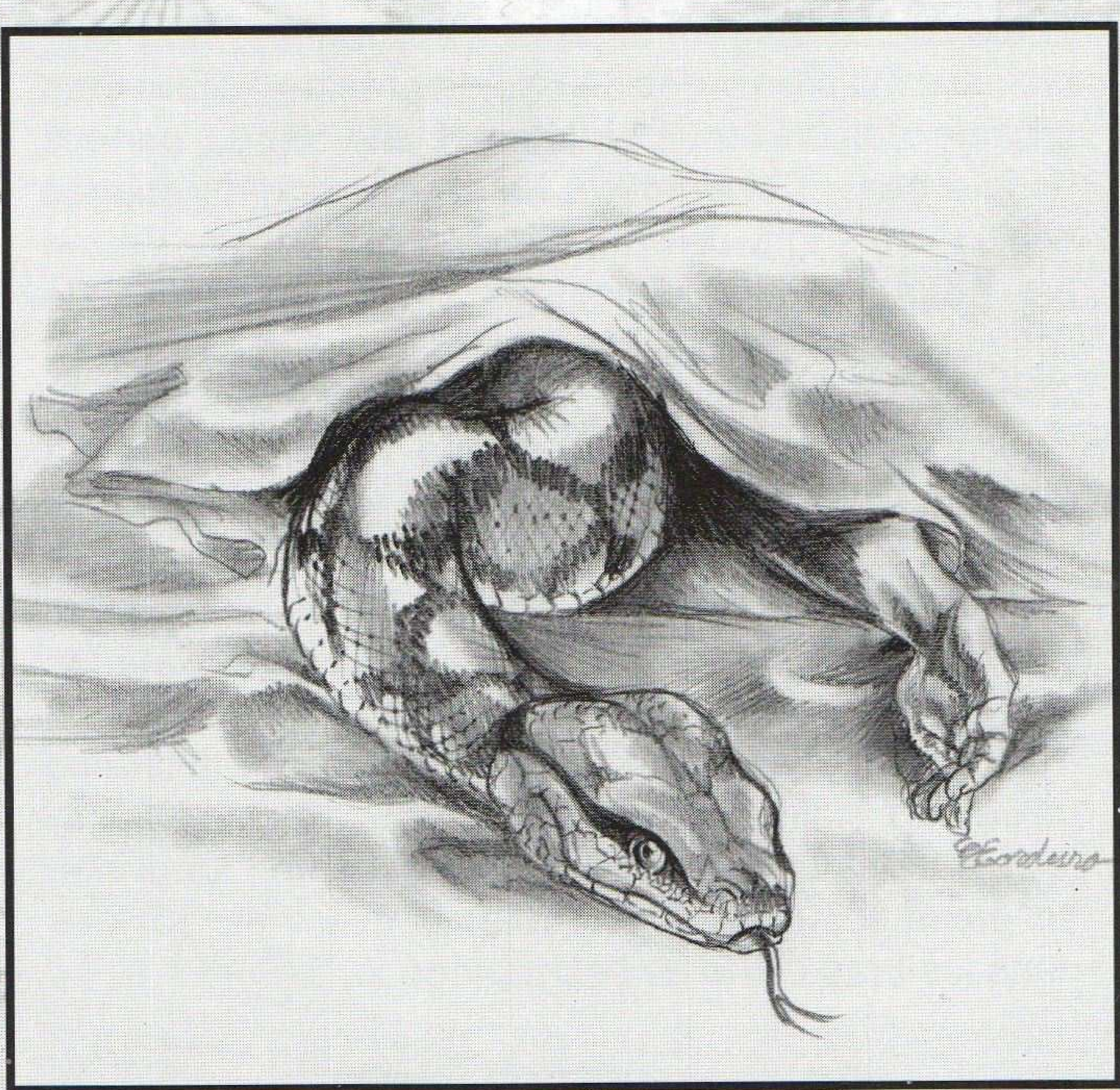
Les Protégées

La majorité d'entre elles sont estaliennes et sont ici depuis plusieurs années. Toutes vivent dorénavant ici de leur plein gré.
Plusieurs sont des porteuses saines de la maladie Lubricus Insania (Cf. : Tome 8).

Plusieurs pirates se disent être le mari de la plupart des prostituées. Gare à celui qui l'approche en sa présence ou même la touche ! Elles ne sont

réellement marié à aucun d'entre eux pourtant, mais la plupart jouent le jeu. Il s'agit simplement d'une question d'organisation. Il est arrivé que certaines des protégées de Katarina tombent enceintes. C'est elle qui s'est alors chargé de trouver une maison d'accueil pour ces enfants car elle ne veut aucun enfant dans sa maison. Katarina a pourtant accepté d'accueillir la grand-mère du capitaine **Benito Carbonetti**, la Grosse **Magdalena** comme ELLE l'appelle. Cette grand-mère est bel et bien devenu un monstre hideux. Ses caractéristiques physiques ne trompent pas : Sa grosseur extrême, les nombreuses verrues qu'elle a sur le corps et ses yeux protubérants lui donnent un aspect repoussant, lorsqu'elle ne montre pas ses griffes acérées aux visiteurs incongrus (Cf. : *La Campagne Impériale*, page 50). Une de ses protégées, **Clara**, est chargée de la nourrir deux fois par jour et doit pour cela traverser un long couloir pour se rendre jusqu'à sa porte. Elle en possède l'unique clef et doit également s'assurer que personne, excepté **Benito Carbonetti**, n'entre dans ce couloir. Aucune des autres protégées n'est capable de fournir de détails sur **Magdalena**, ni même son nom. Si l'une d'elle était interrogée au sujet de la Grosse qui est chez Katarina, elle penserait plutôt à Luisa...

Parmi les Protégées de Katarina il y a **Baloulla**, une sudrone de 30 ans aux formes généreuses qui se fait appeler la Duchesse. Ouagamund est l'un de ses amants. **Clara** est une jeune femme brune de 20 ans assez timide qui semble continuellement inquiète voire névrosée, ce qui tranche nettement avec l'ensemble des autres pensionnaires de Katarina. **Luisa** est peut-être le contraire de Clara. De forte corpulence, elle est blonde et possède un nez dont la couleur rappelle son péché mignon : le vin et la bière. Comme si cela n'était pas suffisant, Luisa porte un tricorne sur la tête. **Mercedes** est sans doute la plus âgée (40 ans). Elle est brune, grande et mince presque maigre. **Emilia** est une femme blonde bien faite de 25 ans. Malheureusement il manque quelques dents à son sourire, dents perdues lors d'une dispute avec un matelot. **Celine** est une bretonnienne de 22 ans aux grands yeux bleus et au visage rêveur. **Klara** (notez la ressemblance du nom avec l'autre Clara) est une halfeling et Katarina la réserve à ses clients halfelings. **Mamatsui et Kyutastsui** ont toutes deux de petits yeux bridés et de beaux cheveux noirs. Elles sont originaires du Nippon et bien que la plupart des gens le pensent, elles ne sont pas soeurs ni même parentes du conseillé. **Sarelliane** est une elfe sylvain que Katarina maintient avec elle en l'approvisionnant en Délice de Ranald (une drogue à l'effet étrange, particulièrement sur les elfes). Elle est devenu profondément mélancolique et docile. **Selena** est une tiléenne de 30 ans environ. Sa principale occupation est devenue ses chiens, une quinzaine, tous de petite taille (voire très petite) qu'elle héberge dans sa chambre. Enfin, **Yasmine** est la danseuse du ventre arabe de Sartosa (Cf. : illustration, *Manuel du Joueur*). Une danseuse formidable dont le corps ondule comme un serpent. C'est la préférée des capitaines Omar Ahmed Ben Ahib et Abdullha el Demonio qui se la disputent. « Il semble qu'il émane de cette danseuse une grâce et douce odeur qui ensorcelle les hommes ». Elle aurait également, dit-on, un dont naturel de lycantropie. Enfin, partiellement sourde, elle possède un garde du corps sudron eunuque qui ne la quitte jamais lors de ses déplacements dans les Tavernes de Sartosa où elle danse.



Note : Si vous voulez avoir un exemple de ses chants et entendre sa voix (à défaut de la voir danser), écoutez le premier titre d'**Instants Lointains**, intitulé Prélude. Nul doute que vos PJ remettrons bien plus souvent les pieds chez Katarina par la suite...

Protégée

Profil type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	26	3	3	6	44	1	33	29	29	29	44	47

Compétences : Escamotage, Immunité aux Maladies (75%), Séduction.

Dotations : Une tenue affriolante, un poignard.

Le Vitriol : Le vitriol est un acide puissant qui ronge la chaire. Il provoque des trous dans la peau et ces cicatrices sont définitives. Les protégées trop récalcitrantes sont menacées d'une forme de punition cruelle. Le vitriol est projeté directement sur le visage de la malheureuse. Il agit instantanément provoquant la perte de 3D10% en sociabilité. Un Test de Risque (50%) doit être tenté. Un échec signifie la perte d'un œil, des deux si alors un second Test de Risque échoue. L'intervention rapide d'un personnage connaissant la compétence traumatologie minimise l'effet du vitriol à une perte de 2D10%. L'idée n'est pas de Katarina mais de l'horrible **Mustapha E-Qabir**...



Description de l'ensemble de l'île

La carte de l'île de Sartosa vous donnera un aperçu général du positionnement de la cité des pirates, des villages de l'île et des différents sites décrits dans ce chapitre. Le Répertoire Géographique mentionne d'autres détails utiles tels que leurs sources de richesse et leur nombre d'habitants.

Les habitants

L'île n'est pas habité que de pirates. En fait, seul Sartosa, la cité, est leur repère.Les fermiers vivent coupés les uns des autres puisque les voies de communication sont presque inexistantes. Seuls quelques bergers font circuler les nouvelles d'un village à l'autre lorsqu'ils se déplacent avec leurs troupeaux.

Les Fermiers

Les villages sont complètement indépendants de la cité. Ils n'ont jamais été ni menacés ni inquiétés par la communauté pirate. D'ailleurs ces derniers se déplacent rarement à l'intérieur des terres. Le nombre d'habitants tend à stagner puisque de nombreux jeunes rejoignent les rangs des hors la loi pour une vie d'aventures trépidantes.
Les fermiers de l'île sont d'anciens colons tiléens installés sur ces terres depuis plusieurs générations.Ce sont avant tout des cultivateurs (vins, miel, fruits, légumes et céréales). Ils confient leurs quelques bêtes à des bergers qui sillonnent les plaines et les collines de l'île pour les faire paître. Ils auraient une vie paisible et sans histoire et oubliés de tous si l'île n'était pas le repère des pirates.

Certains villageois se sont pourtant adaptés à leur environnement. Par exemple, lors de nuits à fortes tempêtes, les villageois de Caprio (à la pointe Sud-Ouest de l'île) allument un grand feu sur le plateau. Il arrive alors que des navires marchands le confondent avec le grand phare de Luccini. Ces bateaux viennent se fracasser contre les rochers en contrebas de la falaise. Les survivants sont battus à coups de bâton, et la marchandise est transportée jusqu'à des chariots à bœufs avant que le navire ne disparaisse sous les vagues.

Elle sera revendue à Sartosa par l'intermédiaire du nain **Magnus Geltberg**. Seuls les villages de Roba, Ossomunte et Vermunte ont chacun une auberge. A celle d'Ossomunte, les étrangers y séjournent rarement plus d'une nuit. Assassinés durant leur sommeil, ils sont dépouillés de leurs biens puis enterrés dans un endroit discret.
A l'auberge de **Paolo Vizzini** à Vermunte, c'est sensiblement la même chose qui arrive aux voyageurs solitaires mais leur corps est donné en pâture aux Iguanes en contrebas de la falaise, toute proche. Vizzini est un homme de petite taille souffrant de zézaiements mais au cerveau retors. Il offre généralement un dessert de sa préparation à toute nouvelle victime. Cette pâtisserie est bien sûr bourrée de tranquillisants...




SWAL

Profil type d'un Fermier													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	29	3	3	7	30	1	33	29	29	29	33	29

Compétences :
Agriculture
10%/Apiculture
50%/Camouflage (rural)
Connaissance des plantes
10%/Commerce
25%/Confection
50%/Déplacement silencieux (rural)
50%/Dressage (Chien)
10%/Emprise sur les animaux
10%/Fermentation
75%/Identification des plantes
50%/Langage secret (Forestier)
25%/Natation
10%/Orientation
25%/Pêche
10%/Résistance à l'alcool
50%/ Résistance accrue
Soins des animaux
10%/Travail du bois
25%/Viticulture.

Dotations :
Arme simple (bâton)
une chaumière familiale
des cochons, un ou deux bœufs
3D10 poulets
1D3 chiens
2D10 moutons
un cheval (si compétence)
1D3 ruches (si compétence)
10%/bâtiment annexe (grange ou bergerie).

Les Bergers

Les bergers de l'île de Sartosa ne diffèrent pas énormément de ceux des pâtres que l'on rencontre dans la plupart des régions du Vieux Monde. Pourtant, ce qui les différencie d'autres bergers comme ceux du Sud de la Bretonnie, ou plus précisément dans les plaines arides des Royaumes Estaliens, sur les flancs secs des Montagnes Irranas ou Apuccini en Tilée, c'est l'utilisation de grandes échasses en bois qui leur permettent de mieux surveiller les troupeaux et d'observer les prédateurs à distance. Les bergers de l'île de Sartosa aiment porter une sorte de gilet sans manches confectionné à partir de laine de mouton, enfilé par dessus une tunique faite de cuir bouilli, ce qui les protège assez bien durant les hivers particulièrement rigoureux. Il existe néanmoins différentes castes de plus ou moins d'importance parmi les bergers, et on peut les différencier grâce à une sorte de coiffe ample qui ressemble à d'autres rencontrées dans le Vieux Monde. Plus la coiffe est grande et tombe le long du dos, plus le berger possède de bêtes, donc de pâturages et son importance dans le conseil du village n'en est que plus grande. Les bergers sont accompagnés dans la garde de leurs troupeaux par un gros chien au pelage épais et à la bouille sympathique qui s'est déjà affirmé comme défenseur acharné contre toute sorte de prédateur. Il n'est pas rare de voir les bergers appeler leur chiens par un drôle de surnom, "Taalnipote", ce qui signifie en occidental "Fils du Fils de Taal", en hommage probablement au pelage d'albâtre des chiens qui rappelle l'écume des vagues...

Comme pratiquement tous les autres contadinos (paysans) de la région, les bergers vénèrent Taal, Dieu de la Nature et des Lieux Sauvages, et les petit tas de pierres moussues, les cairns, que l'on peut rencontrer un peu partout dans les hauteurs rocheuses du sud de l'île témoignent bien d'un certaine dévotion particulièrement vivace dans la région. Certains cependant, propres à leur idéologie, prennent en compte certains préceptes liés a l'adoration du culte de Manann, Dieux des Mers, sans pour autant négliger ceux affiliés au Dieu de la Nature. Les Bergers de Sartosa sont des hommes robustes.

Profil type d'un Berger													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	32	4	3	8	35	1	35	29	29	29	35	29



Profil type d'un chien de montagne													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	4	4	7	30	1	-	24	14	43	24	-

Compétences :
- 25%/Armes de spécialisation (Bolas)
- 50%/Camouflage (rural)
- Connaissance des plantes
- 10%/Commerce
- 75%/Confection
- 50%/Déplacement silencieux (rural)
- Dressage (Chien)
- Emprise sur les animaux
- 75%/Identification des plantes
- 50%/Musique (instruments à vent)
- Orientation
- 50%/ Résistance accrue
- Soins des animaux.

Dotations : Arme simple (bâton ou plus rarement une hache), un bolas (il s'agit plus une arme de dissuasion que de combat, elle sert également à stopper un mouton en fuite), une Flûte de Pan (si compétence), une paire d'échasses, un béret, 1D100+10 moutons, une cabane et une bergerie.

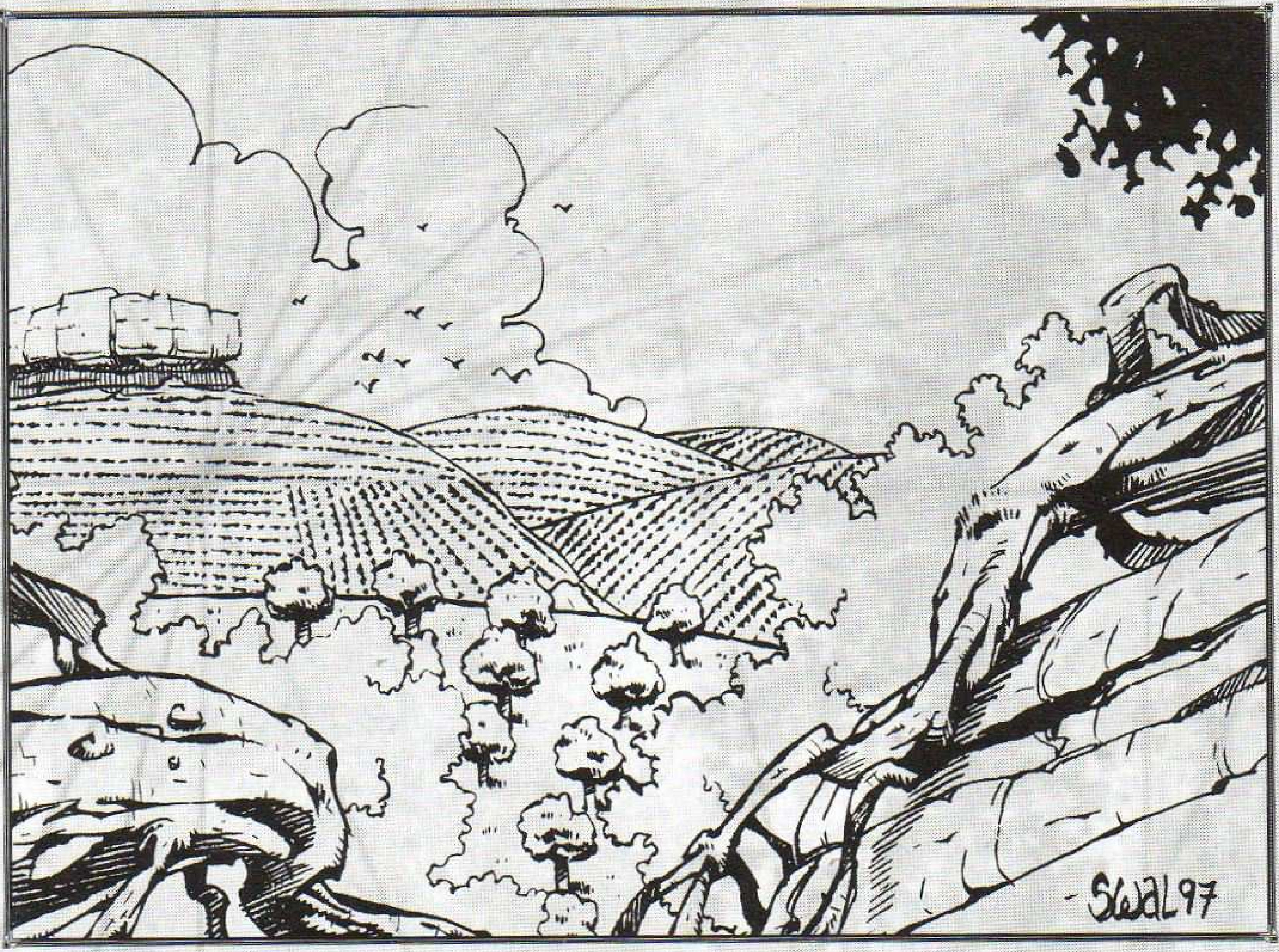
Le Chien de Montagne : Cette classe de grands chiens rassemble des races de chiens résistants, puissants, mais irrémédiablement pacifiques. Ils ne répondront jamais à un ordre d'attaque mais défendront avec acharnement leur maître si cela s'avère nécessaire. En cas de combat, un chien blessé doit réussir un test sous son Cl (ou le Cd de son maître) ou fuir. Leur simple présence éloigne les loups et autres charognards. En outre, il possède une ouïe exceptionnelle. Il perçoit un son au double de la distance indiquée page 69 de WJRF. Il a 60% de chance d'entendre un bruit léger et 90% dans le cas d'un bruit moyen. Cette faculté peut faire croire qu'il a un sixième sens. Vision nocturne : 10 mètres. Il est d'alignement Bon.

Le petit Chien de Berger : C'est une race différente de la précédente. Ces chiens sont bien plus vifs et rapides. Leur fonction est importante puisqu'ils sont dressés à rassembler et à surveiller un troupeau. Ils rattrapent les moutons trop éloignés et les reconduisent vers le troupeau. Si l'animal n'obtempère pas, ils grognent et montrent les dents jusqu'à ce que l'animal cède. Un chien de ce type suffit généralement pour une centaine de bêtes. Rares sont les bergers qui possèdent les deux races de chiens citées. Vision nocturne : 10 mètres. Ils sont d'alignement Neutre.

Profil type d'un petit Chien de Montagne													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	2	2	5	50	1	-	24	14	43	43	-

Les lieux retirés

Ces emplacements témoignent de la présence de plusieurs peuples sur l'île, bien avant que Sartosa ne tombe entre les mains des pirates.



Ainsi, chacun des lieux décrits pourra faire l'objet d'un scénario à part entière.

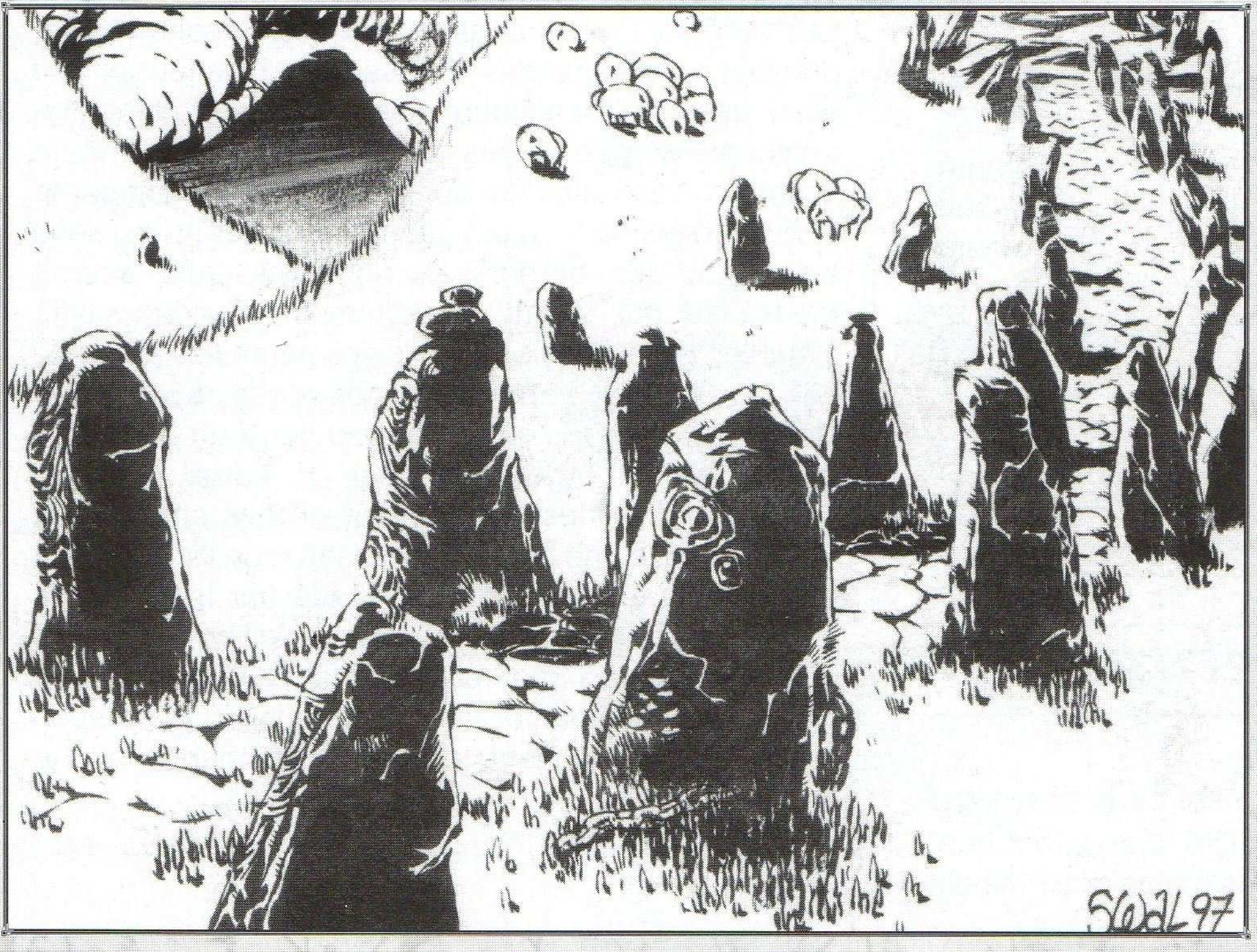
L'Ancienne Forteresse Naine

Il est particulièrement fréquent pour les bergers qui vivent proche des anciennes ruines naines de venir faire paître leurs troupeaux en contrebas de la montagne qui supporte la Forteresse. Contrairement à ce que pourrait faire penser une telle structure, elle ne semble inspirer que le calme et le silence auprès des habitants de cette région de l'île. Quand on suit la piste fréquemment empruntée qui part du village de Caragio, on déambule alors à travers diverses collines douces et verdoyantes jusqu'à arriver à une croisée à peine marquée. Là, telle une sentinelle de pierre attendant en vain la relève, se dresse un monticule grisâtre recouvert de mousses ocres et rouges. Les bergers connaissent bien cette "sentinelle". Ici commence l'ancien royaume des nains, bâtisseurs de citadelles de pierre, et comme le veut la tradition sur cette partie de l'île, nul pied humain ne se doit de fouler un sol qui s'est voulu porteur d'un peuple farouche et orgueilleux, mais décadent et corruptible... Les bergers s'aventurent pourtant dans cette région, dressés sur de grandes échasses de bois leur offrant ainsi une vue beaucoup plus vaste des alentours, facilitant la garde des troupeaux par la même occasion. Les runes qui courent un peu partout sur le corps du monolithe n'ont jamais vraiment eu de sens aux yeux des bergers, comme ces trois pierres moussues qui siéent au sommet telle une coiffe instable, "mais depuis toujours nos pères, les pères de nos pères et leurs arrières grands-pères ont perpétué cette tradition...". Et jamais, on ne verra un berger ou le fils d'un berger manquer à cette mimique ancestrale, car il est dit dans les villages environnant "qu'au matin d'une bataille qui faisait rage il y a de cela des lustres, le vacarme occasionné par le choc des armes et les cris des soldats firent vaciller la pierre et qu'elle perdit un morceau de sa coiffe. Et durant plusieurs jours encore, la terre trembla, comme sous l'effort vain d'un géant tentant de s'échapper d'une prison de pierre...".

Les douces collines laissent place alors à des escarpements rocheux et torturés, parsemés par endroit d'îlots verdoyants et de bosquets touffus. Ici, l'herbe paraît toujours humide alors que souffle constamment une brise aux relents saumâtres. Des centaines de moutons au lainage argenté paissent tranquillement, sous le regard attentif des bergers dressés sur leurs grandes échasses de bois et la hargne amicale des chiens. Les bergers de l'île ont pris coutume d'appeler les moutons "cane d'argento", ce qui signifie littéralement "chien d'argent". Hormis les moutons de pâturage qui restent les compagnons principaux des bergers, il n'existe sur cette île pratiquement aucune autre espèce animale propre à la consommation ou au commerce. C'est pourquoi, avec sa laine qui s'avère plus qu'utile pour confectionner braies et manteaux, sa chair savoureuse et le lait des brebis, les bergers considèrent ces bêtes comme des animaux presque divins. Lorsqu'un berger perd quelques bêtes des suites d'une tempête ou d'un incident, les autres bergers du village se rassemblent et offrent des bêtes pour remplacer celles perdues. Malgré l'amour des bergers pour leurs bêtes, un mouton est souvent offert à la fois à Taal le Dieu de la Nature et à Manann le Dieu des Mers. Il est alors jeté vivant du haut d'une des falaises qui bordent l'île.

Durant les douces périodes, les vallons sont envahis de milliers de petites fleurs blanches qui volent et tourbillonnent allègrement dans les airs. Les bergers les nomment "pixis", et une fois amassées en grande quantité, à l'aide de grands filets de soie que l'on tend au dessus du sol, il suffit d'y ajouter quelques gouttes de miel et quelques épices pour obtenir une fabuleuse pâte qui leur sert à faire un pain de mérite.

Quand le soleil commence à descendre pesamment derrière les montagnes, et que les chiens rassemblent les moutons, une ombre gigantesque se répand sur le vallon, ce qui signifie qu'il est plus que temps pour les bergers de rentrer aux villages. Celui qui ose par amusement ou par curiosité, lever un oeil vers la montagne aura une vision baroque et fantastique de l'île. Sur le flanc escarpé d'une montagne gisent en fait des centaines de pierres dressées recouvertes de symboles et d'effigies à peine érodées par le vent et les âges. Mais si le temps semble avoir épargné ces drôles de pierres, la végétation alentour s'est amusée à confondre l'environnement avec ce qui fût autrefois une forteresse naine. "La Montagne Inachevée" c'est ainsi que se plaisent à la nommer les paysans et bergers. "Autrefois vivaient les nains, alors puissant de leur savoir de bâtisseurs et de mineurs, de gardiens des trésors de la terre. Il ne reste aujourd'hui que ces quelques ruines stériles, porteuses d'une histoire maintenant révolue, tout comme le règne de cette race..." Si l'on se décide à s'approcher suffisamment près de quelques pierres dressées, on peut facilement constater que des milliers de runes courent tout autour de ces blocs, comme si les nains avaient décidé de laisser ici gravée leur histoire à travers les âges. Mais, en s'aventurant davantage parmi ce dédale de vieilles pierres, on finit par tomber sur un chemin pavé bordé de monuments mégalithiques. En fait, une allée bordée de statues représentant des rois, peut-être de valeureux guerriers... Le chemin pavé serpente durant quelques dizaines de mètres au milieu d'un labyrinthe avant de se terminer enfin devant une sorte de porche magnifiquement sculpté mais dénué de toute porte. Là en fait s'ouvre l'entrée d'un tunnel, qui s'enfonce sur quelques mètres avant de descendre légèrement en pente douce dans les profondeurs de la terre... Ce que contiennent ces anciennes galeries et ces recoins abandonnés depuis des lustres, les habitants de la région n'en ont aucune idée. Peut-être faudrait-il pouvoir déchiffrer ces étranges runes que l'on peut voir un peu partout à l'extérieur du complexe ? Comment des individus handicapés par leur taille ont pu lever des pierres si imposantes et les déposer si loin, si haut, sur le flanc de la montagne ? Et pourquoi enfin le peuple nain aurait-il eu une quelconque nécessité à construire une cité naine sur une île qui s'est voulu durant des siècles être une terre pauvre et abandonnée ?



Un voyageur averti pourra même découvrir à l'extérieur, parmi les pierres levées et les mauvaises herbes les restes rouillés d'une arme, d'un casque cabossé qui laisse encore deviner le formidable coup qu'il a dû endurer. A partir du porche d'entrée s'enfonce un large tunnel au sol recouvert de gravats,

descendant légèrement en pente douce avant de déboucher dans un gigantesque hall. Bien que les décorations qui devaient exister auparavant aient disparu dans les couloirs, le hall a gardé comme un semblant de splendeur et d'harmonie : de larges piliers sculptés s'élèvent magistralement pour se perdre dans les ténèbres du plafond ; des dizaines de corridors s'ouvrent tout autour de l'immense salle, comme des dizaines de gueules béantes prêtes à engloutir les infortunés. Celui qui s'aventure, par folie sans doute, à l'intérieur des sombres couloirs de la Forteresse Naine, apercevra à la lueur de sa torche d'étranges sillons courir le long des murs suintants.

Jamais l'obscurité n'a été plus attrayante que dans ces passages... Des ouvertures peuvent être aperçues un peu plus haut, comme si une main avait cherché à se frayer un chemin, et par beau temps, de fins rayons de soleil viennent frapper la pierre antique et poussiéreuse. Jamais personne, à la connaissance des bergers et des paysans du plateau, ne s'est aventuré plus au-delà de ses murs humides. Parfois, quelques brebis trop curieuses se sont égarées dans ce sinistre dédale, mais les bergers préfèrent maudire leur mauvaise fortune plutôt que s'aventurer dans ces couloirs étroits et froids...

Ce que ces murs et antichambres racontent à travers les âges et l'histoire de l'île, personne ne le sait. Il faut pouvoir déchiffrer, avec difficulté, les runes que l'on peut trouver sur les nombreuses pierres dressées ou s'étendre sur les écrits poussiéreux des bibliothèques. Même les paysans et autres habitants de l'île ont du mal à se rappeler l'histoire des nains, à moins qu'ils ne préfèrent tout simplement l'oublier... Le cause de la disparition des nains reste très nébuleuse. Les dernières informations datent de 2382 du Calendrier Impérial, après quoi l'histoire devient floue et finit par disparaître complètement des écrits. Cependant, il est certain que ce sont des guerres entre clans qui ont vu l'élimination et la fuite des nains. Peut-être que ces symboles trouvés dans les souterrains représentant des crânes de cerf y sont pour quelque chose...



Le Volcan

C'est un volcan encore actif qui se trouve sur l'île. Bien que parfois de gros nuages de fumée noire montent du cratère et que les bruits de son activité y résonnent, les habitants de l'île restent tranquilles et sereins. Lorsque de la lave s'est échappée du volcan, elle a toujours choisi de dévaler sa pente Nord-Est, pour finir sa course dans la mer. La zone du volcan n'est pas cultivée et aucun village n'est installé dans son environnement proche ni même près du lac (Cf. : Carte de Sartosa). Pourtant, les bergers viennent parfois y faire paître leurs brebis. Une légende existe concernant ce lac insondable. Certains disent que le soir, une lumière étrange semble provenir du fond du lac. Une lumière invisible pendant la journée.

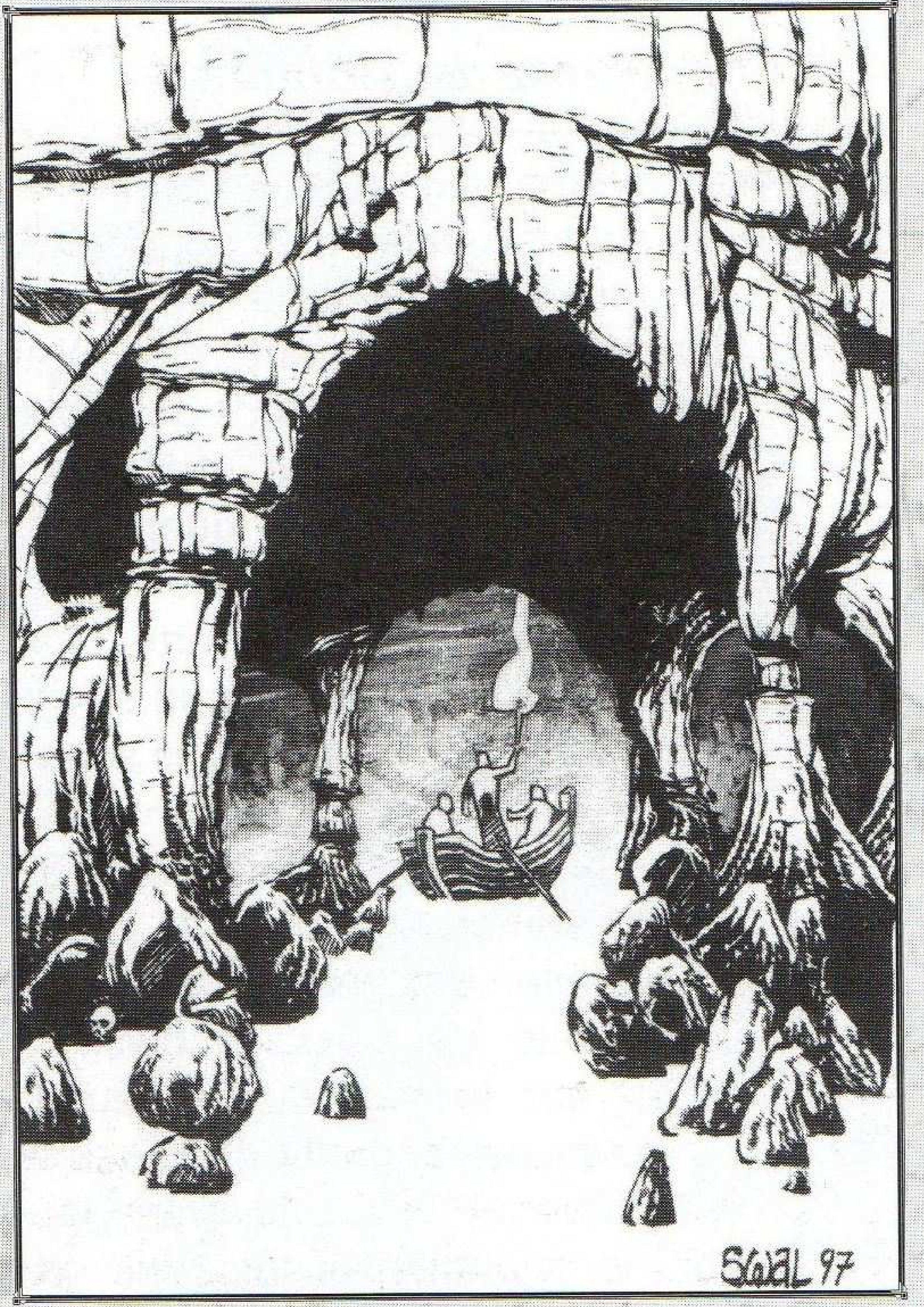
Plusieurs possibilités s'offrent au MJ. Si vous possédez un exemplaire du précieux *Repose Sans Paix*, et que vous n'avez jamais fait réapparaître **Wolfgang Kugelschreiber** (pages 19 à 23) après sa première rencontre avec vos PJ, introduisez le vieil homme dans un de vos scénarios sur l'île de Sartosa. Car après s'être enfui grâce à son bateau sous-marin, et avoir descendu le fleuve Reik jusqu'à Marienburg, Wolgang a navigué jusqu'à Sartosa où il a fait une halte. Pour lui, l'île est un lieu suffisamment calme, il n'est bien sûr pas au courant de la présence toute proche des pirates. Rappelez vous que c'est un homme très occupé et un peu rêveur. Le bateau sous-marin est stationné au fond du lac volcanique. Lui et son apprenti, Grogar Pittiné, vivent dans une des grottes au pied du volcan. Wolfgang s'est installé ici depuis quelques mois maintenant ce qui lui a permis de mettre au point de nouvelles inventions bizarres, d'installer une vrille métallique à l'avant de son bateau sous-marin et d'améliorer son système de respiration aquatique...

La Grotte des Damnés

Cette immense caverne située dans la partie sud de l'île, où les récifs sont parmi les plus dangereux, offre en fait un lieu à la fois mystique, dangereux et pourtant "bien pratique". Une fois passé les bancs de sable et les récifs acérés où se prélassent par dizaines les terribles iguanes à triste réputation, on découvre l'ouverture d'une gigantesque grotte (certains l'appellent l'Antre) qui va en s'enfonçant sur des centaines de mètres avant de se perdre dans un dédale de pitons rocheux et d'algues enchevêtrées. La mer semble pourtant s'avancer inexorablement parmi ces rochers, indifférente de l'histoire qu'ils ont pu porter par le passé. On peut encore découvrir par endroits quelques épaves éventrées et inlassablement fouettées par le violent ressac des vagues, vestiges de conquêtes passées ou

cimetière improvisé pour des bâtiments glorieux...
Mais ce n'est pas tant par son caractère sauvage et dangereux que le site intrigue, et les bergers de l'île ont appris depuis des générations à profiter de son caractère particulier : sur les voûtes immenses de la grotte, dressées à plus de 30 mètres par endroits, on peut voir sans les imaginer, des figures, des bas reliefs s'enchevêtrer les uns contre les autres, comme si le temps, l'érosion ou la main démesurée d'un sculpteur tourmenté avait tenté de reconstituer des visages grimaçants et souriants, des membres torses s'agrippant au corps décharnés et rongés. Tant et si bien que le visiteur est pris de vertiges. Les gigantesques blocs de roche sombre qui pendent de la voûte sont en fait d'étranges cloches recouvertes de varechs et qui, ballottées faiblement par de petites brises, teintent comme le son lointain émis par une brebis égarée. Mais par temps houleux, c'est un véritable concert de sons endiablés et lourds, de hurlements lugubres et sifflants. Comme les vents s'engouffrent violemment dans les maigres conduits produits par la disposition des bas-reliefs, ils frappent les cloches du gigantesque carillon. Ainsi, les bergers attentifs au sons émis, commencent à rassembler les troupeaux, dans les villages les volets sont solidement rivés et on ne manque jamais de faire une offrande à son dieu, car "quand chantent les morts, c'est qu'ils célèbrent la venue de nouveaux compagnons...".

On ne sait pas exactement qui (ou quoi) est à l'origine d'un tel site, mais dans les livres aux pages cornées que l'on peut trouver dans les vaste bibliothèques du Vieux Monde, il est des histoires qui font apparaître un certain Simon le Bienheureux, un prêtre de Manann qui aurait vécu un temps sur l'île. Les sculptures et les effigies de la grotte ont été taillées dans la pierre par lui, puis polies par le vent. Elles raconteraient en fait toute l'histoire d'une ancienne famille de Bretonnie dont on a depuis oublié le nom et son rôle dans l'indépendance de l'île... D'après certains bergers, la présence des ruines naines à proximité expliquerait également les tristes reliefs et l'énorme carillon de la grotte. Un jour, un jeune homme s'y aventura, à la recherche de nids pour satisfaire son appétit. Il raconta à ses proches et à qui voulait bien l'entendre et le croire, qu'il avait aperçu au fond, par delà les blocs rocheux et les moisissures, une grande porte d'airain recouverte d'étranges symboles, identique à ceux que l'on peut admirer sur les murs de la Forteresse Naine. Certains le crurent, d'autres se rirent de lui, mais il mourut quelques jours plus tard, terrassés par une étrange maladie...



La Grotte des Damnés, comme se plaisent à la nommer les habitants de l'île, est facilement accessible par beau temps et si l'on utilise une barque à fond plat. Car dans cette zone, outre les fameux iguanes qui aiment se prélasser au soleil et les quelques récifs recouverts de varechs, il ne faut pas oublier la présence des bancs de sable, ennemis principaux des navigateurs distraits, qui empêchent de progresser plus en avant avec une grande embarcation. Ainsi, ils offrent leur protection contre tout envahisseur qui déciderait d'aborder l'île par le Sud.

La Dent du Dragon

A la pointe Est de l'île se dresse un ancien château, isolé sur un regroupement de rochers. Sa forme particulière lui a valu le surnom de "Dent du Dragon", peut-être à cause de ses arêtes acérées ou de la matière blanche qui constitue le principal matériau dans lequel il est construit. Avec le temps, l'ancien château a été transformé en place forte abritant maintenant d'importantes personnalités détenues là pour une quelconque utilité que seul le Conseiller connaît (le Roi ne porte que peu d'importance à ce morceau de roche peu hospitalier...). Les habitants de l'île et de la ville de Sartosa ignorent à peu près tout de ce bastion blanchâtre, mais son nom seul suffit à alimenter toutes sortes de racontars et de dires qui tiennent éloignés les curieux. Personne ne voudrait séjourner ne fusse qu'une nuit dans ce château à sinistre réputation, car si nombreux ont été les gens à pénétrer entre ses murs, peu le furent à revenir... Certains vous diront, dans la taverne mal éclairée de Vercuso, que ce sont les âmes des anciens prisonniers qui hantent les recoins sombres de cette citadelle, d'autres parlent de curieux habitants qui vivraient là depuis des siècles, en marge des activités de l'île ou d'étranges lueurs dans l'une des tourelles... Il est difficile de discerner le vrai du faux dans tous ces bavardages de comptoirs, mais quoi qu'il en soit, il traîne une aura fantastique et malsaine autour de ce lieu.

L'accès au château

Pour le voyageur égaré ou le quidam dont les ragots à propos du château n'effraient pas, il est facile d'apercevoir les restes d'un pont qui devait autrefois mener directement à l'étrange bâtiment. D'îlot en îlot, on peut ainsi distinguer les ruines des bases déchiquetées du pont, merveille de technologie, il n'en est pas à douter un seul instant, mais détruit et inutilisable depuis un temps qui reste incertain. Les bergers racontent que c'est à la suite de violents orages que le pont s'est abîmé dans la mer, d'autres rapportent sans grande conviction que c'est durant une bataille qui opposa les pirates à une flotte ennemie qu'il fût détruit... Qui s'intéresse un tant soit peu aux restes éparses de la structure reconnaîtra là le génie des Nains, grands bâtisseurs des plus merveilleuses des architectures rencontrées de part le Vieux Monde.

Quoi qu'il en soit, le Château de la Dent du Dragon ne peut être rejoint de nos jours qu'en empruntant un sombre boyau tenu secret qui s'enfonce sous terre et sous la mer avant de déboucher dans l'une des salles humides du château même. L'origine de ce souterrain reste très floue, mais il faut voir à nouveau en ce passage la main experte et l'audace du peuple nain. Quelques poutres et des travées peuvent être aperçues durant le parcours, soutenant un plafond qui paraît par endroit sur le point de s'effondrer. De minces filets d'eau et des flaques envahissent par moment le passage, le plafond goutte constamment et parfois d'étranges sons peuvent être entendus des différentes ramifications du souterrain. Car si depuis deux années le passage a été balisé et entretenu par une équipe de charpentiers et par un engingneur, elle offre par endroit de nombreux autres passages sombres et inquiétants, des entrées de tunnels qui semblent s'enfoncer encore plus profondément dans la terre et qui mènent à des destinations encore inconnues. Les pirates, sous les ordres du Conseiller, ont condamné de tels passages. Ainsi, il est impossible de se perdre mais le danger n'en ait pas moins éloigné. La position exacte de l'entrée du tunnel est tenue secrète par les pirates qui en montent la garde et seul le Conseiller s'est donné le droit de divulguer une telle information.



Le Passage

L'entrée du passage se situe sur le Haut Plateau, à environ 7 km de Vercuso, loin de toute habitation et surtout loin des regards. Elle se trouve précisément à la pointe de l'île, là où les vents sont les plus violents et là où les bergers ne viennent jamais, de peur de voir leurs bêtes tomber du haut de la falaise. Près de là se trouve les ruines anciennes d'un temple d'un Dieu de l'ordre. Un pirate y est en général posté, surveillant les déplacements sur le grand plateau. C'est au pied d'une cascade que se dissimule l'entrée du souterrain, une cascade alimentée directement par une mince rivière souterraine très froide provenant de l'une des montagnes de l'île et sautant dans la mer. Pour y accéder, il faut emprunter un étroit passage taillé dans la roche et faire attention de ne pas glisser sur une mousse ou sur du guano, car les oiseaux de mer sont nombreux à cet endroit de la côte. C'est sous le jaillissement de la cascade que l'on a accès à une grotte humide et froide, un repaire de sangsues et d'insectes rampants en tout genre. Là se trouve l'avant-poste du château.

Description de l'avant-poste

Un baraquement compose le seul poste de garde du tunnel. Il se situe à l'intérieur même de la grotte, à l'entrée du passage qui donne sur le gouffre. Un bâtiment abrite à la fois les gardes et la machinerie complexe qui actionne un monte-charge. Car si le tunnel se poursuit en pente douce jusqu'au château, il faut emprunter une

sorte de plate-forme en bois pour descendre au niveau de l'entrée même du souterrain. Il y a en tout et pour tout une dizaine de gardes qui vivent dans cet avant-poste, tous sous l'intime commandement de l'imposant Capitaine Dorviksònn, une sorte de brute irascible et autoritaire. Vivre dans de telles conditions est une véritable épreuve pour les gardes et il arrive souvent que de vives conversations finissent en pugilats ou par l'intervention forcée du Capitaine.

Quiconque dévoilerait l'emplacement de l'entrée du souterrain s'attirerait aussitôt les foudres du Conseiller. La sélection des gardes est faite selon un procédé des plus machiavéliques. Se sont pour la majeur partie, des prisonniers libérés bar le conseillés ou des pirates déclarés disparus en Mer. Il y a également quelques membres d'équipage de la Estaliana, le galion commandé par le capitaine **Esteban** Alquezaro pour surveiller les alentours. Depuis la découverte du souterrain, qui est assez récente car elle remonte à deux ans, il n'y eu que deux incidents mineurs, heureusement vite maîtrisés par l'organisation et l'influence du Conseiller (malgré cependant quelques rumeurs parmi la population de l'île). On ne sait pas ce qu'il advint des hommes qui divulguèrent l'emplacement du souterrain ou qui laissèrent supposer l'existence d'une "prison" loin de la ville de Sartosa. Mais, on retrouva quelques jours plus tard le corps de plusieurs ivrognes qui se seraient noyés lors d'une fête particulièrement arrosée... Les gardes ne bénéficient pas d'une véritable paie, et en échange d'un service loyal et dévoué, ils vont parfois dépenser quelques Piastres dans les sombres bouges des bas quartiers ou des docks de Sartosa, pour s'endormir, saoul, entre les bras d'une fille de joie... Seulement, ce genre de distraction est rare : les risques d'être suivis sont trop importants. Alors, la plupart du temps, c'est à renfort de promesses et de primes que les gardes continuent leur devoir, attendant enfin le jour prochain où ils pourront enfin savourer leur pleine liberté... On ne rachète pas ses crimes aussi facilement dans l'île de Sartosa.

Le bâtiment principal : c'est dans cette grande masure adossée à la roche que passent la plupart de leur temps les gardes, attendant d'éventuels nouveaux arrivants ou de nouveaux ordres provenant de leur supérieur hiérarchique. Le bâtiment se compose d'une grande salle aménagée en dortoir et en salle commune. Une grande table vermoulue, quelques tabourets, des étagères, plusieurs coffres et une dizaine de couches forment le seul mobilier de la pièce. Un escalier monte cependant à une sorte de remise, là où sont emmagasinés toutes sortes d'objets sans réelles valeurs, la nourriture et la boisson nécessaire, en sus de quelques outils d'entretien (la plupart sont cependant jalousement gardés par Dernak Amersläm, l'engingneur nain) et la graisse nécessaire à la maintenance. Malheureusement, la relative humidité des lieux étant propice au développement de nombreuses moisissures, il est pratiquement impossible de garder la nourriture au sec plus de quelques jours, de même l'eau prend vite un goût aigre. Les seules denrées acceptables sont le porc salé et le poisson séché, de même que l'alcool qui reste le seul véritable ami durant les sombres périodes d'ennui.

Le monte-charge : Autant dire que le jour où cette machine tombe vraiment en panne, il ne reste plus qu'à s'armer de patience et croiser les doigts. Il nécessite une certaine formation (Technologie) pour pouvoir comprendre quelque chose à cet assemblage de rouages et de mécanismes compliqués, sans quoi il apparaît comme un vaste foutoir de vis, d'engrenages et d'écrous. La machine possède les caractéristiques suivantes : R6, D40. Les pirates se servent de ce monte-charge pour pouvoir descendre et monter le long du gouffre et accéder au passage souterrain, acheminer de nouveaux matériels ou de la nourriture... Bref, excepté pour un grimpeur hors norme et aimant les risques, il s'agit du seul moyen connu pour rallier le poste. Il y a plus de 15 mètres de dénivelé, encombré de chauve-souris et d'insectes rampants. Le monte-charge peut contenir jusqu'à trois personnes, ce qui en fait un usage long et fatiguant lors de nouveaux arrivages. Il se présente comme une plate-forme tenue par des chaînes aux quatre coins et reliée à un treuil par une corde. La descente ne prend que quelques secondes... en général. Les caractéristiques du monte-charge sont les suivantes : R5, D15. Le mécanisme (un assemblage de rouages et de cordes) qui actionne le monte-charge est complexe et rencontre parfois certains problèmes : si le mécanisme n'est pas entretenu correctement (il faut le graisser au moins deux fois par semaine) il se bloque et il faut intervenir directement (Test de Dextérité, Technologie : +20%). Rester suspendu au milieu d'un gouffre, dans une semi-obscurité étouffante n'est pas des plus rassurants...

Description Générale

Le Château de la Dent du Dragon se constitue d'un donjon principal de sept étages et de quatre tours qui font élever le tout à une hauteur de 30 mètres. Un chemin de ronde, balayé par de rudes bourrasques offre ainsi une vue imprenable mais austère des alentours. Ces constructions sont percées de nombreuses fenêtres munies d'épais barreaux de métal, quasiment indestructibles. Quelques cages rouillées et ballottées par les vents peuvent être aperçues au bout de plusieurs poutres noires, chacune contenant une masse sombre et racornie par le froid et le sel, attirent encore des mouettes et des charognards. Parmi ces oiseaux, une colonie de Macareux à bec tranchant (Cf. : WJRF) très nombreux et redoutables. Le quai de débarquement est en fait une construction branlante et rongée par le relent persistant des vagues et de nombreuses algues verdâtres.Elle se situe au Sud du château, là où les récifs paraissent les moins dangereux. L'origine même du bâtiment reste très mystérieuse, mais pour un engingneur particulièrement alerte, la construction des tourelles est beaucoup plus récente. Pour un nain, il

parait évident que ses frères d'antan sont passés par là, remettant ainsi en état une partie du donjon et construisant ces solides flèches qui se dressent vers le ciel. Pourtant, on peut rester songeur devant cet étrange matériau blanchâtre dans lequel est construit la plus grande partie du château. En effet, il n'appartient à aucun des matériaux utilisés communément par les nains engingneurs ou autres constructeurs de part le Vieux Monde, et sa consistance parait des plus extraordinaires. N'ayant pas subi les assauts du vent et de la mer, la construction est restée plus ou moins lisse comme elle l'a été depuis des siècles, sans subir ni aucune usure ni aucune intempérie. Cette particularité lui a valu le sobriquet de "Château de la Dent du Dragon" par les paysans de ce côté de l'île, un surnom qui est resté depuis.

Là ne réside pas la seule caractéristique singulière du lieu. Curieusement, les reptiles aquatiques qui rôdent aux alentours de l'île, les terrifiants iguanes tant craints des marins et des paysans, refusent de venir plus près des récifs qui entourent le château, comme si une barrière les empêchait en fait de s'approcher. Pourtant, les écueils situés en contrebas de la construction offrent un abris non négligeable pour les iguanes et leurs paresses légendaires. Peut-être la puanteur du guano des macareux les repousse-t-elle aussi ? Gustave La Goutte, un halfeling botaniste ayant résidé à la cité de Sartosa quelques années plus tôt a pensé qu'il proliférait une algue particulière sur ces rochers qui tenait éloigné les iguanes. Malheureusement, les seules notes sérieuses que l'on pouvait trouver sur ses recherches ont été digéré tout comme son petit corps par l'un de ces monstres marins...

Profil des iguanes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	6	4	17	30	2	-	29	14	29	29	-

Traits Psychologiques : Les Iguanes causent la Peur chez toute les créatures vivantes de moins de 3 mètres. Alignement Neutre.

Règles spéciales : la peau épaisse de ces iguanes leur donne 1 Point de protection sur tout le corps. Sa morsure a 15% de chance d'entraîner des plaies infectées. Il a une attaque par morsure et une attaque caudale.



Carrières et Profils Types

Les Hors-la-Loi des Mers

Vous trouverez ci-joint les carrières de hors-la-loi des mers. Elles ont été tirées du Manuel du Joueur (Tome 15). Elles sont reproduites et mieux détaillées ici pour ne pas handicaper un MJ qui n'aurait pas eu la chance d'acquérir le Tome en question, partiellement épuisé. Un profil type et quelques backgrounds suivent chacune des descriptions de carrière.

Le Corsaire

Les carrières de capitaines pirates peuvent être séparées en deux groupes bien distincts, d'un coté les Corsaires et de l'autre les Forbans. Le Corsaire navigue pour le compte de l'Empereur, ou d'un Roi ou enfin pour celui d'un personnage riche et influent. Il reçoit de cette personne une "Lettre de Marque" qui lui servira de sauf-conduit. Mais ses missions restent officieuses et il n'a aucun ordre de mission si ce n'est de ne pas attaquer des vaisseaux battant pavillon allié. Il doit également remettre une partie de ses butins à son armateur. Les hommes présents sur son bateau sont ni des soldats de l'armée régulière ni des combattants embarqués. Se sont des Pirates dans les mers du Vieux Monde et des Flibustiers ou des Boucaniers en Lustrianie.
Les Corsaires ne sont en général pas très aimés des pirates et leur équipage non plus. Alors que les équipages pirates sont de type Indiscipliné (Cd : -20%) celui d'un Capitaine-Corsaire est presque militaire, Discipliné (Cd : +10%). Ce qui n'enlève rien au mérite des Capitaines-Forbans, au contraire...

Le Capitaine-Corsaire **Julio de los Cabos** est également prêtre (niveau 2) de Stromfels. Il est considéré avec beaucoup de respect par les pirates de l'île adorateurs du Dieu des Récifs et des Courants Marins. Ils ont confiance en lui. Il possède une lettre de marque du Duc Antonio de la Fuente et est donc indirectement au service du Royaume d'Obregon.
Ses cibles sont désignées par le Duc : l'or et l'argent des galions du Roi Felipe III en provenance de Lustrianie. D'après son arrangement, il doit remettre les 2/3 de chaque prise au Duc qui a armé son navire.

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+20	+2	+1	+6	+20	+2	+30	30	+30	20	+10	+10

Compétences :
- Armes de spécialisation:
- Armes de poing ou Armes de parade, Escrime
- Astronomie
- Cartographie
- Charisme
- Etiquette
- Orientation

Dotations : Un chapeau à larges bords, une rapière, des vêtements coûteux pour la parade, une veste en cuir, une longue-vue, un navire, une lettre de marque.

Débouchés :
Amiral de Flottille
Explorateur
Noble

Filières :
Capitaine de Navire
Flibustier
ForbanNavigateur
Officier en Second



Profil type d'un capitaine Bretonnien													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	65	55	5	4	12	54	3	43	60	61	49	39	39

Rang Social : -2/+2
Cheminement professionnel :
Matelot, Officier en Second, Capitaine Corsaire.

Compétences : Armes de spécialisation (Armes de parade ; Escrime) ; Astronomie ; Bagarre ; Canotage ; Cartographie ; Charisme ; Construction navale ; Coups puissants ; Escalade ; Esquive ; Etiquette ; Jeu ; Langue étrangère (Tiléen ou Estalien) ; Manoeuvres nautiques ; Narration ; Natation ; Orientation ; Résistance à l'alcool.

Dotations : Une rapière, un chapeau à larges bords, des vêtements coûteux pour la parade, une veste en cuir (0/1 PA au Tronc), une longue-vue, un navire, une bourse contenant 10D6 Doublons d'or et une lettre de marque.

Le Forban

Le Capitaine-Forban est le chef d'un équipage composé de pirates ou de flibustiers. Quarante d'entre eux font partie du conseil des pirates. Les autres font tout pour le devenir. Il leur a fallut manier du sabre et du pistolet pour devenir capitaine d'un navire, faire entendre sa voix pour être respecté des autres pirates. La plupart des navires aux mains des Capitaines Forbans sont des navires capturés mais lorsqu'un pirate veut devenir capitaine, il peut également acheter un navire en Tilée et recruter son propre équipage en Estalie. En général, plus son embarcation est grande, richement décorée et lourdement armée, plus le capitaine à d'expérience des combats et de prises à son actif.

Matteo Di Seborga est le capitaine actuel de la Vittoria. Il a pris l'habitude de saborder son navire avant l'abordage si ses hommes semblent hésiter avant l'assaut : " Il n'y a alors aucun resquilleur et mes hommes se précipitent avec plus de bravoure encore sur l'ennemi " dit-il. Bien qu'il ne s'agisse donc jamais du même bâtiment, la Vittoria est tour à tour une nef, une goélette, un trois mâts... puisqu'il rebaptise chaque nouvelle prise du nom de son premier navire.

Lorsqu'un équipage se rend, la vie de chacun de ses membres est entre les mains des pirates. Suivant leur humeur, ils peuvent tuer sans attendre leurs prisonniers ou décider d'abord de les torturer de la façon la plus cruelle et la plus violente qui soit. Les tortures entretiennent la crainte dont se servent les pirates. Tous les pirates n'agissent pas ainsi mais ceux qui le font disent rendre service à l'ensemble d'entre eux.

Ces tortures ne concernent généralement pas tous l'équipage et une partie de ses membres sont relâchés pour témoigner de la cruauté de leurs tortionnaires.
Le capitaine **Ramon Jimenez de** (prononcez Riménèse dé) **Almagora** surnommé El Carnicero utilise l'une des pires. Cette torture consiste d'abord à faire de légères estafilades sur le corps d'un prisonnier avant de mettre dans un filet qui est mis à l'eau. Les blessures saignantes attirent les requins les plus proches qui, à cause du filet, ne saisissent que des morceaux de chair de taille modérée. Cette torture entraîne une mort lente et très, très douloureuse. Son pavillon, représentant un aileron de requin est des plus redoutés.

Plan de carrière													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
	+30	+20	+2	+2	+4	+10	+2	+10	+30	+20	+20		+10

Compétences :
- Armes de spécialisation:
- Armes de poing ou Armes de parade
- Astronomie
- Cartographie
- Charisme
- Orientation

Dotations : Un chapeau à larges bords, un sabre, des vêtements coûteux pour la parade, une veste en cuir, une longue-vue, un navire.

Débouchés :
Chef Rebelle
Corsaire
Explorateur

Filières :
Flibustier
Navigateur
Pirate

Rang Social : -2/+2

Les Capitaines pirates ont chacun une histoire qui leur est propre et donc un cheminement professionnel très différent les uns des autres. Les caractéristiques qui suivent sont seulement un exemple car on peut dire qu'il existe presque autant de profils qu'il y a de pirates. Nombreux Capitaines sont d'anciens Matelots. D'autres ont été Hors la Loi ou bien Contrebandiers dans leur pays d'origine, voire même nobles de bonne famille. D'autres encore étaient des Combattants Embarqués sur des navires militaires ou marchands.

Profil type d'un capitaine Forban de Sartosa													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	60	53	5	5	10	41	3	43	65	50	50	27	36

Cheminement professionnel :
Pirate
Capitaine Forban.

Compétences :
Armes de spécialisation (Armes de parade ; Bombardes ; Explosifs ; Pistolet ; Tromblon)
Astronomie
Bagarre
Canotage
Cartographie
Charisme ; Coups assommants
Coups puissants
Escalade
Esquive
Jeu
Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
Manoeuvres nautiques
Natation
Orientation
Résistance à l'alcool.

Dotations : Un sabre, un chapeau à larges bords, des vêtements coûteux pour la parade, une veste en cuir (0/1 PA au Tronc), un télescope, un navire, une bourse contenant 10D6 Doublons d'or.

Le Pirate

Les pirates de Sartosa ont été pour la plupart bannis de leur pays d'origine. Ils naviguent dans la Mer du Sud et sur les côtes d'Estalie, de Tilée, d'Arabie et des Principautés Frontalières dans des navires de taille réduite et à la voilure importante. Ils choisissent ces navires a cause de leur manoeuvrabilité et de leur vitesse, ce qui leur donne un grand avantage face à ceux plus lourds, de l'Armada. Les navires pirates se glissent sur la côte située de la Pointe des Fous jusqu'à Tobaro, entre les récifs et les falaises criblées de grottes immenses. Ici, de petits vaisseaux peuvent facilement trouver refuge après une attaque ou lorsque la route du retour vers Sartosa est barrée par les navires de guerre des royaumes estaliens. Ces grands vaisseaux ne peuvent les y suivre.

Le pirate est lui-même un marin coriace doublé d'un guerrier tenace. Car en fait, il est à la fois matelot et combattant, contrairement à la plupart des embarcations marchandes et militaires du Vieux Monde. Il s'habille habituellement d'un pantalon large, d'une chemise blanche dont il retrousse les manches (pour plus de facilité dans ses mouvements au combat), de bottes de cuir solide, de fétiches et ses oreilles son percées d'anneaux. Les armures de métal sont rarement utilisées en mer et leur utilisation imposerait de graves pénalités après une chute en mer. Les vestes en cuir sont assez courantes. Les boucliers sont également rarement utilisés puisqu'ils encombrent plus qu'ils ne servent lors d'un abordage.

De plus, il occupe un bras qui aurait dû tenir un sabre, un second pistolet ou une dague de parade ou Main Gauche. Ils complètent leur panoplie d'armes avec des couteaux de lancé dissimulés dans la ceinture ou dans les bottes.
On pourrait presque croire que ces combattants veuillent être sûr de ne pas manquer d'armes.
Les pirates combattent avec tout ce qu'ils ont et n'ont peur de rien. C'est principalement pour cette raison qu'ils sont craints dans la Mer du Sud. Les pirates ont peur de rien ni de personne ou presque.En fait, ils sont superstitieux. La plupart croit aux fantômes et aux ombres et il n'est pas rare de voir des amulettes et des colifichet pendus à leur cou.

Parmi les membres d'équipages pirates, certains ont perdu l'esprit. L'un d'eux, **Miguel Borges** (prononcez Borguése), est un fou de la pire espèce et un incendiaire. Bien qu'il ne soit pas capitaine du navire dans lequel il sert, aucun pirate ne se lance à l'abordage avant son signal.
Il allume alors une mèche courte et lance un baril de poudre sur le pont où se sont regroupés les défenseurs adverses (Cf. : règles sur la poudre). Par manque de place, nous n'avons pas développé tous les PNJ dont nous parlons (profils, caractéristiques...). Nous vous invitons à le faire.

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+1	+1	+2	+10	+1	+10			+20		

Compétences :
- Armes de spécialisation :
  - 10%/Bombardes
  - 10%/Pistolet
  - 10%/Tromblon
  - 10%/Explosifs
- Bagarre
- Canotage
- 50%/Coups assommants
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- 50%/Jeu
- Langue étrangère (au choix)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool

Dotations : Un large pardessus imperméable, des habits usés, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple (autres si compétences)

Débouchés :
Chef Canonnier
Corsaire (Officier en Second)
Forban (directement)
Navigateur

Filières :
Combattant Embarqué
Contrebandier
Hors la Loi
Matelot
Pêcheur de Perles

Rang Social : -1

Les Pirates de Sartosa sont des combattants particulièrement aguerris. Bien que strictement aucun habitant de Sartosa ne puisse être qualifié de pirate type, voici un profil général qui pourra venir en aide a un MJ dans le besoin. Quelques profils plus originaux suivent ensuite.

Profil type d'un Pirate de Sartosa														
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	49	33	4	4	9	41	2	43	35	30	50	27	26

Compétences :
- Armes de spécialisation :
  Bombardes (10%)
  Pistolet (10%)
  Tromblon (10%)
- Explosifs (10%)
- Bagarre
- Canotage
- Coups assommants (50%)
- Coups puissants
- Escalade
- Esquive
- Jeu (50%)
- Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool.

Dotations : Un large pardessus imperméable, des habits usés et des habits neufs, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple, plusieurs pistolets ou un tromblon et des munitions pour 20 coups (si compétences), des bombes explosives ou incendiaires (si compétence), un jeu de dés ou de cartes (si compétence), 10D6 Doublons d'or.

Barbier-Médecin de Sartosa

Le Barbier Médecin est un pirate à l'apparence généralement différente de celle des autres et donc facilement reconnaissable (Cf. : illustration).

Profil type Barbier - Médecin de Sartosa													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	49	33	4	4	9	41	2	53	35	40	50	27	26



Compétences (comme Pirate, plus) :
Chirurgie (10%)
Fabrication de drogues (10%)
Pathologie (10%)
Traumatologie.
Dotations (comme Pirate, plus) :
Instruments médicaux (50% si chirurgie)
une arme simple,
6D6 Doublons d'Or.

Le Flibustier

Ces hommes proviennent de tous les coins du monde et sont de toutes races. Ainsi, s'il est plus commun de rencontrer des estaliens ou des bretonniens dans les rues boueuses de Riquezas, on peut croiser parfois le chemin de semi-orques, de nains ou même de semi-ogres ! Tous connaissent la flibuste et les aventures en mer, de même que le Code Noir et savent donc à quoi s'en tenir...

Bien qu'aucun flibustier ne fasse partie du conseil de l'île, des flibustiers se trouvent actuellement à Sartosa. Les premiers ont débarqué il y a deux semaines. Notamment l'équipage d'un Tiléen nommé **Lorenzo Pamas**, un Capitaine-Forban à la carrure solide et aux longs cheveux noirs. Il est de retour pour la seconde fois dans le Vieux Monde pour que lui et les siens revoient leurs familles respectives.
N'étant pas recherchés par les autorités tiléennes, leur

navire peut jeter l'ancre dans la plupart des cités de Tilée. Il a, à bord de son navire, quelques tonneaux d'une liqueur très forte, du minerais d'or et d'argent, et des spécimens amazones que ses hommes ont capturé et qu'il compte offrir au Roi Ibrahim.

Plan de carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2	+10	+1				+10		

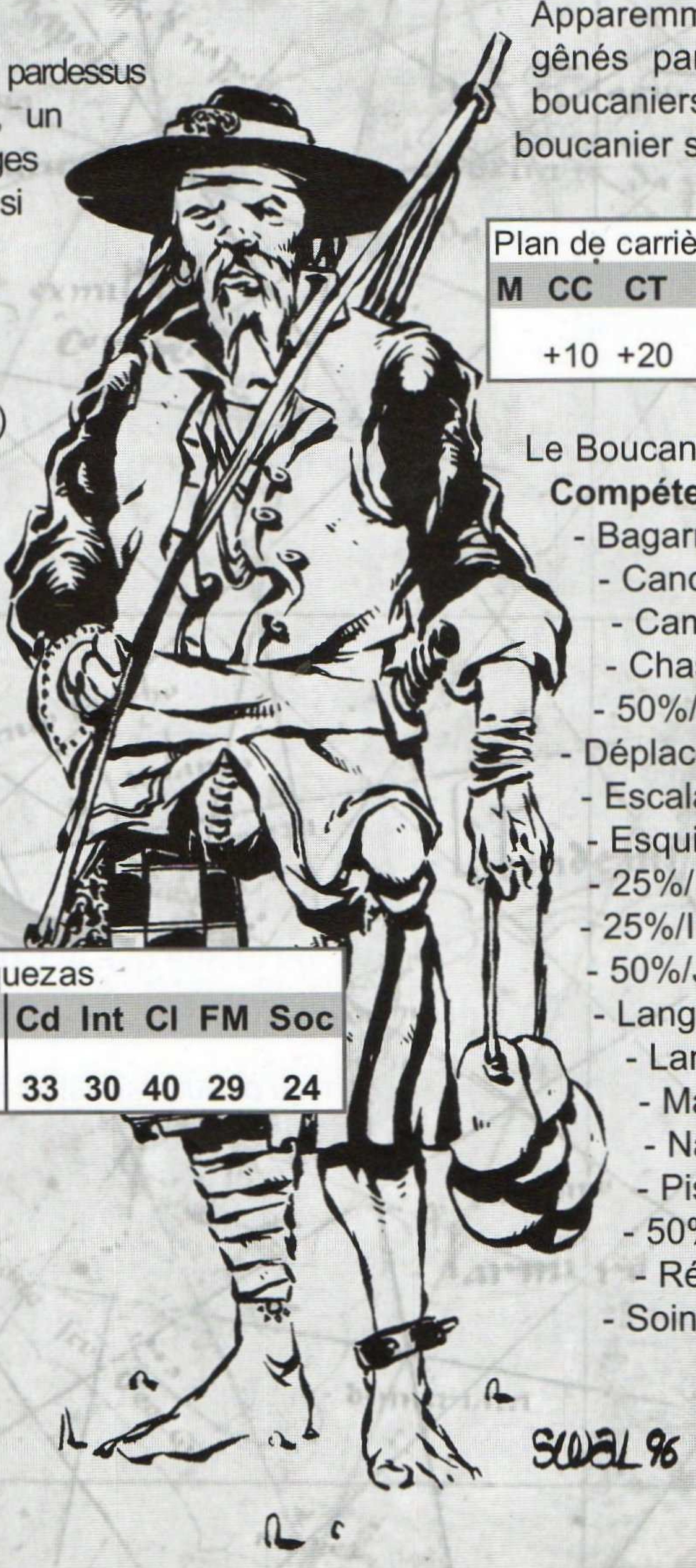
Compétences :
- Armes de spécialisation :
  - 10%/Bombardes
  - 10%/Pistolet
  - 10%/Tromblon
  - 10%/Explosifs
- Bagarre
- Canotage
- 50%/Coups assommants
- Escalade
- Esquive
- 25%/Immunité aux maladies
- 50%/Jeu
- Langue étrangère (au choix)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool

Dotations :Un large pardessus imperméable, des habits usés, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple. (autres si compétences)

Débouchés :
- Chef Canonnier
-Corsaire (Officier en Second)
- Forban (directement)
- Navigateur

Filières :
- Combattant Embarqué
- Contrebandier
- Hors la Loi
- Matelot

Rang Social : -1



Compétences :

Profil type d'un Flibustier de Riquezas													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	39	4	4	9	42	2	30	33	30	40	29	24

- Armes de spécialisation :
  - Bombardes (10%)
  - Pistolet (10%)
  - Tromblon (10%)
- Explosifs (10%)
- Bagarre
- Canotage
- Coups assommants (50%)
- Escalade
- Esquive
- Immunité aux maladies (25%)
- Jeu (50%)
- Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool.

Dotations : Un large pardessus imperméable, des habits usés et des habits neufs, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple, plusieurs pistolets et un tromblon, des munitions pour 20 coups (si compétences), des bombes explosives ou incendiaires (si compétence), un jeu de dés ou de cartes (si compétence), 6D10 Piastres d'argent.

Le Boucanier

Il y a peu de boucaniers à Riquezas, ces derniers préférant vivre à couvert dans la jungle. Cependant certains viennent trouver dans les villes-comptoirs mouvementées de quoi faire du commerce ou les distractions des beuveries et des festivités. Apparemment les flibustiers ne paraissent pas gênés par de telles fréquentations puisque des boucaniers font parfois équipe avec eux. Aucun boucanier se trouve actuellement à Sartosa.

Plan de carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+20		+1	+2	+10	+1				+10		

Le Boucanier est de Vocation Forestier.

Compétences :
- Bagarre
- Canotage
- Camouflage (Rural)
- Chasse
- 50%/Coups assommants
- Déplacement silencieux (Rural)
- Escalade
- Esquive
- 25%/Immunité aux maladies
- 25%/Immunité aux poisons
- 50%/Jeu
- Langage secret (Forestier)
- Langue étrangère (au choix)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Pistage
- 50%/Potamologie
- Résistance à l'alcool
- Soins des animaux

Dotations : Un large pardessus imperméable, des habits usés, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple. (autres si compétences)
Débouchés :
- Corsaire (Officier en Second)
- Forban (directement)

Filières :
- Chasseur
- Combattant embarqué
- Contrebandier

Rang Social : -1

Profil type d'un Boucanier de Riquezas													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	49	3	4	9	44	1	29	29	30	43	29	24

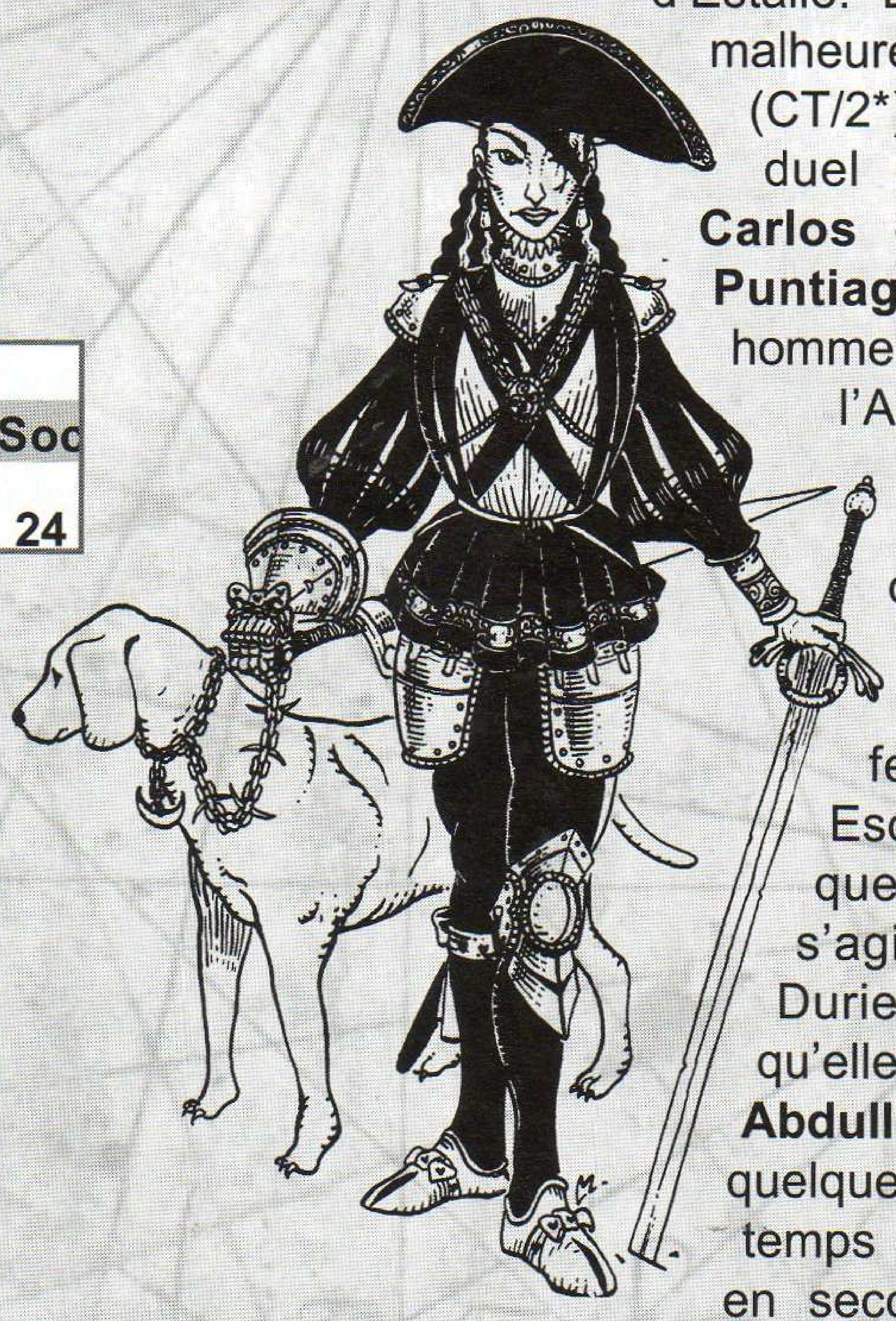
Compétences :
- Bagarre
- Camouflage (jungle)
- Chasse
- Canotage
- Coups assommants (50%)
- Déplacement silencieux (jungle)
- Escalade
- Esquive
- Immunité aux maladies (25%)
- Immunité aux poisons (25%)
- Jeu (50%)
- Language secret (Forestier)
- Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Pistage
- Potamologie (50%)
- Résistance à l'alcool.

Dotations : Un large pardessus imperméable, des habits usés, un bonnet ou un chapeau à larges bords, une arme simple, quelques colifichets et porte-bonheur, une bouteille de spiritueux, des tatouages et 3D6 Piastres d'argent.

Quelques Profils de Pirates

Vous trouverez dans ce chapitre quelques profils parfois surprenant de pirates sartosiens qui permettront au MJ de colorer ses parties de personnages au caractère bien trempé ou au profil surprenant. Chacun est accompagné d'un petit descriptif qui devrait lui permettre de les insérer facilement dans un scénario (et comme vous êtes nombreux à nous en demander...). Les personnages décrits n'ont pas été choisis pour leur beauté ou leur force mais simplement parce qu'ils sont connus de la plupart des pirates de Sartosa et qu'ils représentent un panel intéressant pour tout MJ débutant ou confirmé, désireux d'incarner des personnages originaux.

Senora Catalina Campos Y Gomez



Cette femme aux cheveux noirs est originaire d'Estalie. Belle et élancée, elle a malheureusement perdu un œil (CT/2*) il y a un an lors d'un duel au fleuret contre **Don Carlos de Ribera la Espada Puntiaguda Y Largo**. Cet homme est encore aujourd'hui l'Amiral de l'Armada du Royaume d'Astarios et voue une haine féroce contre les pirates de Sartosa. La Senora Catalina à acheté une femme au Marché aux Esclaves de Sartosa il y a quelques années. Il s'agissait d'Anne Marie Durieux, une jeune femme qu'elle a disputé à prix d'or à **Abdullha el Demonio**. Après quelques temps a son bord en temps que pirate puis d'officier en second, elle la quitta pour **Ibrahim le Roi des Pirates** actuel. Elle chasse les navires marchands estaliens et nargue les navires de l'Armada dès qu'elle en a l'occasion en tentant des opérations risquées près des côtes du Royaume d'Astarios. Elle ne ressent aucune haine envers **Don Carlos de Ribera** mais espère avoir un jour à l'affronter à nouveau en duel. Elle paye très cher toute information sur cet homme qu'elle connaît maintenant très bien.

Profil Actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	26*	4	5	9	77	3	62	64	56	53	45	65

Cheminement professionnel :
Gente Dame ; Hors la loi, Bandit de grand Chemin, Pirate, Capitaine Forban

Compétences :
- Acrobatie
- équestre
- Alphabétisation
- Armes de spécialisation (Armes de parade ; Bombardes ; Escrime ; Explosifs ; Pistolet ; Tromblon)
- Astronomie
- Bagarre
- Camouflage rural
- Canotage

- Cartographie
- Chance
- Charisme
- Conduite d'attelage
- Confection
- Coups assommants
- Coups puissants
- Danse
- Déplacement silencieux (rural et urbain)
- Désarmement
- Equitation (Cheval)
- Escalade
- Esquive
- Etiquette
- Eloquence
- Evaluation
- Jeu
- Langage secret (Jargon des voleurs)
- Langue étrangère (Tiléen)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Orientation
- Pictographie (Bûcherons)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Résistance à l'alcool
- Sens de la répartie
- Soins des animaux.

Dotations : Vêtements de qualité excellente, un plastron ouvragé (1 PA/Tronc) , un bandeau, un fleuret, une main gauche, une épée, 100 Doublons d'Or.

Note : lorsqu'elle combat avec son Fleuret et une Main Gauche, son initiative passe à 97 et son esquive est de 95 **(l'échec automatique est toujours de 96 à 00) !**

Canis (chien de combat) : Ce chien est de race indéterminé. Il a été entraîné au combat et est particulièrement vicieux. Les hommes d'équipage de la Linda Gallina, un navire bretonnien rebaptisé, ont appris à s'en méfier.

Psychologie : Animosité instinctive envers tout étranger. Il est sujet à la Frénésie dès qu'il reçoit l'ordre d'attaquer (Cf. : WJRF).

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	6	30	1	-	43	14	14	43	-

Note : Pour pouvoir contrôler ce type de chien à distance, son maître (sa maîtresse) doit posséder un score en Cd supérieur au sien. Sinon, il/elle devra continuellement le tenir en laisse.
Un test de commandement réussi sera nécessaire pour que le maître puisse calmer l'animal ou lui faire cesser un combat.

Juan la Miseria



Juan (prononcez Rouane) semble être âgé d'une cinquantaine d'années. Il n'a plus de jambes depuis qu'il a été fauché par un boulet de canon, sur le pont de La Revanche commandée par le Bretonnien **Richard Grandville**, navire qu'il connaît comme sa poche. Dans son chariot, son mouvement est de 1 (sinon M=0) mais il ne peut se déplacer et tirer dans le même round. Il ne fait plus partie d'aucun équipage et comme de nombreux autres pirates malades ou estropiés, il est contraint de mendier dans les rues de la cité ou de travailler comme artisan (Cordonnerie, Tatouages...).
Il est possible de se procurer n'importe quoi, même le bien le plus rare auprès de lui, à condition d'y mettre le prix. Il ne tient pas de commerce à proprement parler ni d'étale mais deux jours lui suffisent pour qu'il trouve l'objet commandé.
Son acquéreur devra payer 50% de plus du prix habituel. La commande ne pourra concerner plus d'un objet identique (Juan à beau être doué, il ne fait pas de miracle...) ou une paire (de gants a crispin de la garde estalienne, par exemple). De plus, ces objets sont des biens volés et leur nouveau propriétaire pourrait très bien avoir des ennuis avec l'ancien...

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1*	40#	54#	3#	3	8	13#	2	22#	59	40	53	35	34

Cheminement professionnel : Soldat,Chef-Canonnier, Pirate.

Compétences :
- Armes de spécialisation (Bombardes ; Pistolet ; Tromblon ; Explosifs)
- Bagarre ; Canotage
- Conduite d'attelage
- Coups puissants
- Esquive
- Jeu
- Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Résistance à l'alcool
- Technologie.

Dotations : un pistolet, une arquebuse, des munitions pour 10 tirs, un tromblon d'affût à roulettes.

Alignement : Mauvais

Religion : Khaine

Psychologie : Toxicomanie.

Maladies : Il souffre d'Affaiblissement Musculaire # et de Douleurs Osseuses #.

Le tromblon d'affût à roulettes : Il nécessite 3 doses de poudre par tire et peut accepter simultanément 6 balles lorsqu'il est chargé de munitions normales (Cf. : Le Nouvel Apocryphe ou Le Premier Compagnon). Ce tromblon n'a pas de portée longue : toutes les cibles supérieures en distance à 24 mètres sont considérées comme étant à Portée Extrême. Cela est dû aux roulettes qui rendent le recul de l'arme incontrôlable et du coup le tir imprécis.

BP*	PC	PL	PE	Armer/tirer
3	24	-	100	4/1

*BP signifie à Bout Portant

Antonio - halfeling pirate



Il est âgé de 81 ans (environ 40 ans pour un humain). En exploitant sa petite taille, il a inventé un moyen comme un autre pour s'emparer de navires marchands. Lui et ses 4 complices se glissent dans les barriques de vin qui sont embarquées à Bordeleaux. Ils patientent quelques jours le temps que le navire remplisse sa cale durant un voyage, puis se glissent hors de leurs cachettes avant de sembler surgir de nulle part, neutralisant l'équipage ou les canonniers avant que le navire pirate n'attaque. La cargaison ou les otages sont ramenés ensuite à Sartosa lorsqu'elle n'est pas revendue sur le marché de Brionne. Leur filière est bien organisée. Entre chaque prise ils peuvent attendre des semaines entières à Brionne puis dès qu'un coup se prépare, ils se rendent à Bordeleaux avec l'aide des contrebandiers bretonniens. Le stratagème d'Antonio n'a pas été encore découvert. Ses complices sont **Peter**, **Theodosius (Theo)**, **Friedrich (Fred)** et **Felix**. Ils appartiennent tous à l'équipage de **Hugo Gasperoni** (adorateur de Ranald). Lorsqu'ils ne sont pas à bord de La Misericordia, ils se retrouvent dans la grande auberge de La Jonque d'Or. Félix, un halfeling rondouillard, est un ami du grand Rulk. Tous deux sont de gros mangeurs et ils organisent parfois des concours.

Un jour, à partir de sa cachette, il entend une conversation étrange à propos d'une ancienne forteresse arabe située sur la côte du Royaume d'Obregon.

Cette forteresse contiendrait la réserve d'or et de pierres précieuses du Roi Manuel d'Obregon surnommé, justement dit ont, Manuel La Fortuna. Cet or proviendrait des gallions de son cousin Felipe III d'Astarios. Antonio n'en sait pas plus.

Cheminement professionnel : Voleur (Cambrioleur et Rogneur de monnaies), Contrebandier, Pirate.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	46	3	3	7	62	2	54	29	36	42	47	50

Compétences :
- Armes de spécialisation : (Bombardes, Explosifs et Fronde)
- Bagarre
- Canotage
- Camouflage urbain
- Conduite d'attelage
- Connaissance des plantes
- Coups puissants
- Crochetage de serrures
- Cuisine ; Déplacement silencieux (rural et urbain)
- Escalade
- Escamotage
- Esquive
- Evaluation
- Fuite
- Jeu
- Langage secret (Jargon des voleurs)
- Langues étrangères (Bretonnien, Tiléen et Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Natation ; Numismatique
- Perception des alarmes magiques
- Pictographie (voleurs)
- Reconnaissance des pièges
- Résistance à l'alcool.

Dotations :
Herbe à fumer, gilet de cuir (0/1 PA sur le tronc)
matériel de crochetage
60 Doublons d'Or,
200 Ecus,
un bracelet en argent (Val : 5 CO).

Alignement : Neutre

Religion : Tartelance - Le Pèlerin (Cf. : Manuel du Joueur)

Psychologie : Agoraphobie (Cf. : WJRF page 84)

Vision nocturne : 20 mètres

Points de destin : 1

Gregor Lipetivich

Il est âgé de 44 ans et est d'origine Kislevite. Cet ancien gentilhomme devenu officier de l'armée de Kislev a quitté son pays en 2512. Ou plutôt, il a déserté. Il n'appartient pas à un équipage en particulier bien que **Matthias Grunwald** l'ait déjà invité plusieurs fois à bord de son navire. Gregor espère en secret acquérir son propre vaisseau de guerre.
En attendant ce jour, il couche Aux Deux Caravelles et discute de temps en temps avec **Olaf Poyln** avec qui il partage la même nationalité (et ils sont rares les kislevites à Sartosa !) mais pas le même rang. Il possède plusieurs caisses d'armes à feu qu'il a dissimulé dans un des entrepôts appartenant à **Matthias Grunwald**, et quelques tonneaux de poudre. Elles proviennent d'un navire Estalien qui s'est échoué sur la côte de Sartosa. Il s'apprête à charger ces armes sur le vaisseau Il Terrore, car le Prince Carlsson a une grande confiance en **Paolo Tarallucci** qui est surnommé il Donatore pour ses actes envers divers principautés frontalières. Cette cargaison est destinée aux miliciens qui défendent la ville de Wissenheim menacée par une armée de peaux vertes.



Mais voilà, la poudre a pris l'eau de mer et il manque des pièces à la majeur partie des armes. Gregor Lipetivich le sait bien lui, mais le jeu en vaut la chandelle puisque le Prince de Wissenheim a promis 16.000 Ducats à leur livraison et Gregor en a bien besoin pour acquérir son propre navire. Un mois après cette livraison, Wissenheim est rasée par les chevaucheurs de loups et les fracasseurs de crânes orques. Il ne tient qu'aux PJ d'empêcher cela. **Paolo Tarallucci** risque sa réputation dans cette affaire et cela risque de ne pas lui plaire...
Dans tous ses actes, Gregor est conduit et conseillé par l'Ancien Esprit Vodyanoy (le grand-père noyeur). Il n'hésitera donc pas a sacrifier des hommes pour l'Ancien Esprit en les noyant de ses mains ou en les balançant par dessus bord.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	52	5	5	10	50	2	41	58	42	56	47	36

Cheminement professionnel : Gentilhomme, Soldat, Sergent de l'armée de Kislev, Pirate.

Compétences :
- Celles de Pirate plus Alphabétisation
- Armes de spécialisation (Armes à deux mains ; Armes articulées ; Escrime)
- Charisme
- Coups précis
- Désarmement
- Equitation (Cheval)
- Héraldique
- Langue étrangère (Kislevite)
- Sens de la Répartie
- Sixième sens
- Violence Forcenée.

Dotations :
Un fleuret
Une arquebuse
Un lourd manteau de fourrure blanche
Une bouteille d'alcool fort
Un pendentif au bout d'une chaîne en argent (val : 20 CO),
l'Etoile de Kislev en bronze (val : 15 CO)
Des bagues en or (Val : 30 CO en tout)
58 Doublons d'Or
28 Ducats et des pierres précieuses pour 250 CO.

Alignement : Mauvais

Religion : Vodyanoy - le grand-père noyeur (Cf. : les Anciens Esprits, *Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev*).

Psychologie : Alcoolisme

Pedro La Mano Derecha

Ce Pirate est un ancien Brigand des rues de Magritta qu'il quitta pour de plus beaux horizons. C'est un lanceur de couteaux accompli. Comme plusieurs adeptes de Khaine sur l'île, Pedro travaille de temps en temps pour Niccolo, le bras droit du Roi des Pirates actuel. Mais cela, il ne l'avouera que dans des conditions particulières ou après avoir bu plus que raison, ce qui lui arrive pourtant. Il tue avec calme et efficacité même s'il prend parfois son temps pour cela. Après chaque tâche terminée, il se rend à la taverne la plus proche et fête l'événement en poussant de terribles cris et en lançant son chapeau, si étrange, en l'air. Il doit très prochainement éliminer



un capitaine et qui plus est un membre du conseil des pirates : **Mustapha E-Qabir**. Il a pour cela engagé huit hommes. Son plan est de tuer le capitaine dans son propre navire lorsque l'essentiel de l'équipage aura une permission à terre. Il impliquera **Juan Alberto Horrendo** dans ce crime en utilisant, après l'avoir volée, une des armes personnelles du capitaine (suivant les ordres du belliqueux Niccolo). Mais peut-être que l'intervention des PJ va-t-elle contrecarrer les projets de l'assassin ou bien innocenter le capitaine Estalien. Pedro appartient à deux équipages différents. Lorsqu'il ne traîne pas en ville on peut le trouver soit sur le El Sartosano de **Miguel de Avila** soit sur Il Scorpione de la Mar commandé par **Mateo Alqueire de Solsona**.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	49	5	4	9	44	2	44	31	30	55	26	25

Cheminement professionnel : Bateleur (Jongleur), Brigand, Pirate.

Compétences :
- Celles de Pirate plus Armes de spécialisation (Armes de jet)
- Déplacement silencieux (rural et urbain)
- Jonglerie.

Dotations :
Une arbalète avec munitions,
4 poignards
2 couteaux de lancé
un chapeau à larges bords
une cagoule noire.

Alignement : Mauvais

Religion : Khaine

Note : Lorsqu'il lance un de ses couteaux, sa CT est de 64 à cause de sa compétence *Jonglerie* (CT:+15).

Cortapierna

Cortapierna est d'origine estalienne. Personne connaît son véritable nom et les pirates le nomment ainsi à cause de sa caractéristique physique. En effet, il souffre de la perte d'une jambe* (M/2 ; I-20). Lorsqu'il se déplace avec une béquille son mouvement est de 2 (sinon M=1).
Il fait partie de l'équipage de **Don Rodrigo de Almagora**. Il en est d'ailleurs le Bosco, c'est à dire le chef désigné par les pirates pour faire entendre leurs voix auprès de l'officier en second ou du capitaine de la Rosalinda. Cortapierna est un pirate courageux et malin comme il en existe beaucoup à Sartosa. Il n'oublie jamais d'honnorer son capitaine d'un " Votre Eminenza " et fait parfois une révérence malgré la difficulté de la chose avec une jambe de bois...



Chacune de ses paroles semblent être un hommage à son capitaine mais personne ne sait ce qu'il pense vraiment. Il sait flatter l'estime des hommes qu'il rencontre, amadouer les mécontents et courtiser les femmes les plus farouches. Cortapierna a de nombreux contacts y compris avec des pirates d'alignements bien différents du sien. Il a ainsi appris par le capitaine Rachid el Morisco que deux sacrifices avaient eu lieu dans les ruines du temple abandonné d'Arianka mais qu'il n'étaient pas dus aux adorateurs du Dieu Khaine ou de Sangrif vivant dans la cité. La divinité de la Loi serait-elle à nouveau vénérée ? Ça il a du mal à le croire. Peut-être est-ce plutôt lié à l'arrivée récente de flibustiers dans le port de Sartosa ?

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	50	40	4	4	8	24*	2	43	30	32	54	27	28

Cheminement professionnel : Matelot, Pirate.

Compétences :
- Armes de spécialisation (Bombardes ; Pistolet ; Tromblon ; Explosifs)
- Bagarre
- Canotage
- Coups puissants
- Esquive
- Jeu
- Langue étrangère (Tiléen ou Estalien)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool
- Sens de la Répartie

Dotations : Une arquebuse, un pistolet, des balles et de la poudre pour 20 coups, 12 Doublons d'Or, 40 Piastres, bouteille d'alcool. Un petit singe de Lustrianie.

Alignement : Neutre

Religion : Manann (Stromfels)

Pompom (Le singe) : C'est un singe capucin blanc pesant quelques kilos. Cortapierna a appris à ce petit singe à tirer avec un pistolet. L'arme semble être assez lourde pour ce pauvre animal et personne ne l'a vu s'en servir autrement qu'en se servant de la crosse pour briser de grosses noix dont il est gourmand. C'est pourquoi personne ne voit en lui un danger. Il attaque

généralement par morsure lorsqu'il se sent menacé, mais peut aussi lancer de petits projectiles. C'est un animal fouineur qui, grâce à sa petite taille peut se rendre dans n'importe quel endroit bien gardé et se glisser près de sa victime...

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	25	17	1	1	4	40	1	24	14	18	10	14	-

Note : Sa morsure à 25% de chance de causer des plaies infectées.

Zitool - la créature grenouille

Zitool est un être parfois surprenant. Par exemple, il ne mange pas les mêmes aliments que ses compagnons de bord. Ses plats préférés se composent essentiellement de petits rongeurs crus (et vivants !) qu'il emmène avec lui dans de petites cages, lors de voyages. Mais si le besoin s'en fait sentir les rats du navire lui suffisent... Inutile de préciser qu'aucun pirate n'a jamais partagé son repas ! Une fois il fut gravement blessé lors d'une bagarre mais les barbiers-médecins ne purent le soigner convenablement (aucun ne connaissait suffisamment la morphologie Slann) et ils l'amputèrent d'une partie d'un bras.



Aussi surprenant que cela puisse paraître, le membre manquant repoussa miraculeusement en quelques semaines. La plupart des pirates le considèrent pourtant comme l'un des leurs alors que d'autres esprits mieux pensant verraient en lui un mutant... A l'évidence, il a le sang rouge et cela leur suffit. C'est un guide idéal pour se rendre dans la forêt de Lustrianie ou dans celles des Terres du Sud car il connaît très bien la jungle. C'est lui qui guida d'ailleurs les flibustiers de Riquezas à l'intérieur des terres de Lustrianie.

Pendant plusieurs années, il vécu près d'eux, appris leurs langues et leurs coutumes. Un jour Zitool décida de se rendre dans le Vieux Monde avec ses compagnons humains à bord du Navire de **Lorenzo Pamas**. Il connaît les agissements de la secte de Gaator et soupçonne plusieurs prêtres survivants d'avoir fait le voyage vers le Vieux Monde pour y faire renaître le culte de l'immonde divinité de la Force Sauvage. En commençant par la Tilée et Sartosa. Il s'alliera avec tout groupe tentant de les trouver et les combattre. Zitool est d'un âge indéterminé.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	54	26	3	4	8	41	2	32	40	28	75	64	26

Cheminement professionnel : Guerrier-Aigle, Pirate.

Compétences :
- Celles de Pirate plus Armes de spécialisation (Armes de jet et Escrime)
- Connaissance de la Jungle
- Déplacement silencieux (rural)
- Identification des plantes (Lustrianie)
- Langue étrangère (Estalien)
- Potamologie.

Dotations : Une rapière, un pistolet de duel, des balles et de la poudre pour 10 coups, une veste en cuir (0/1 PA), une dague en argent massif et de manufacture Slann (Val : entre 30 et 300 DO), des vêtements d'humains un peu trop justes, un chapeau dans lequel sont plantés quelques plumes d'aigle, 100 Ducats.

Alignement : Neutre

Religion : Le Serpent Ailé.

Vision nocturne : 20 mètres

A. Schopenhauer

Cet homme, citoyen de l'Empire, est un des barbiers-médecins de la cité des pirates. Il appartient à l'équipage tiléen du navire Il Pellicano commandé par le bretonnien **Ivan de Latour**. Ancien Erudit de l'Université de Nuln, il en fut chassé et se rendit en Tilée (à l'Académie de Miragliano) où il continua ses études secrètes sur la volonté et la douleur. Il quitta subitement Miragliano et fut accueilli à Sartosa il y a un an. Lorsqu'il n'est pas en mer, il tient une permanence dans les vieux quartiers de l'Est de Sartosa. Il est possible de le consulter pour 5 Doublons d'Or. Schopenhauer fournit lui-même les médicaments qu'il prescrit. La plupart sont de sa création mais il offre de fortes sommes d'argent à qui lui rapporte des plantes médicinales ou des produits pharmaceutiques. Schopenhauer ne possède pas la compétence Chirurgie. Il possède un animal de compagnie albinos. On dit que **Mateo Alqueire de Solsona**, souhaitant être soulagé de son handicap, aurait demandé des soins personnels à Schopenhauer et que ce dernier tenterait des expériences sur la bête.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	36	4	4	9	60	2	38	40	64	55	66	41

Cheminement professionnel : Estudiant en Médecine, Estudiant, Erudit, Pirate.

Compétences :
- Celles de Pirate plus Alphabétisation
- Astronomie
- Cartographie
- Connaissance des Parchemins
- Connaissance des Runes
- Fabrication de drogues
- Histoire
- Identification des plantes
- Langage secret (Classique)
- Langue étrangère (Tiléen et Reikspiel)
- Linguistique
- Numismatique
- Pathologie
- Préparation de Poisons
- Sens de la Magie
- Torture (et oui !)
- Traumatologie.



Dotations : matériel d'écriture, des instruments médicaux, une trousse de soin, un pistolet de duel, des balles et de la poudre pour 10 coups, un gilet en cuir (0/1 PA), une dague, des vêtements propres mais rapiécés, un chapeau, une épée, 160 Doublons d'Or et 20 Ducats.

Alignement : Mauvais

Religion : Khaine

L'alligator albinos* : Cet animal assez peu courant quitte rarement le cabinet de Schopenhauer où il fait office de chien de garde et de poubelle (son maître lui offre parfois des restes encore chauds de ses expériences). En milieu aquatique ses caractéristiques M et I sont respectivement de 5 et de 50. Sa peau très recherchée (la peau d'un albinos vaut trois fois plus cher qu'une autre) lui confère une protection supplémentaire de 2 points d'armure sur tout le corps. Il crée la Peur chez toute créature de moins de 3 mètres voyant pour la première fois un alligator.

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	6	2*	14*	20	1	-	14	14	14	14	-

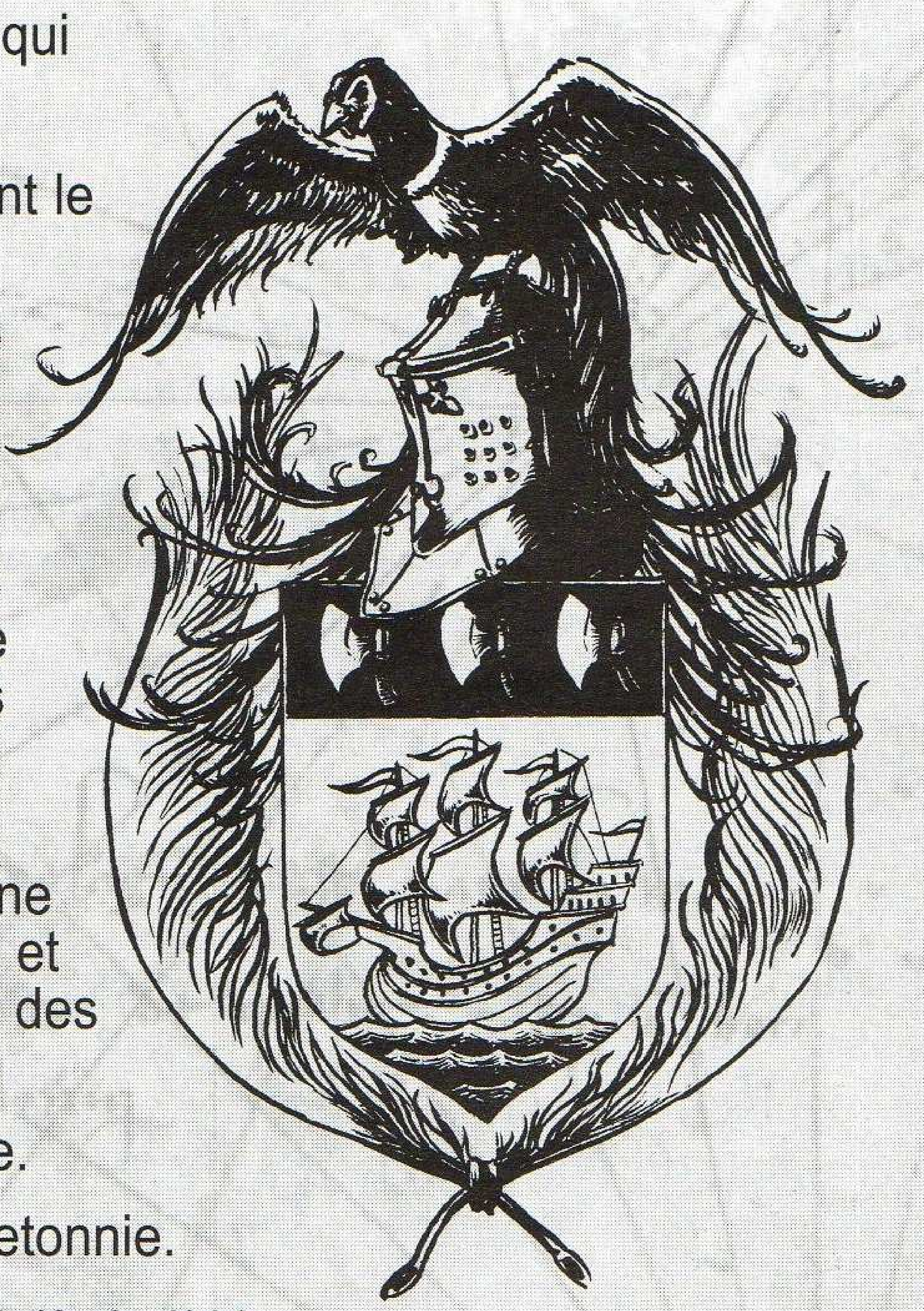
Note : Sa morsure à 15% de chance de causer des plaies infectées.

Les Cités Alliées

Ce sont des cités dont les habitants ont une activité similaire sinon identique à celle des pirates de Sartosa. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les pirates et commercent parfois avec eux. Elle n'ont pourtant pas été décrites avec autant de détails dans ces pages.

Brionne - La Cité des Voleurs (Bretonnie)

Calendrier Impérial



512 Fondation de la ville de Brionne qui est la première cité Bretonienne.

977 Gilles le Breton débute une période de 70 ans de conquêtes qui aboutissent à l'unification de la Bretonnie.

1342 Les forces arabes débutent le siège de Brionne et envahissent le Sud de la Bretonnie.

1344 Roland de Chinon attaque les armées arabes partout dans le Sud de Bretonnie.

1347 Roland de Chinon repousse les forces arabes en Estalie.

1812 Le Sud de la Bretonnie est ravagé par une autre épidémie de variole pourpre. Le grand incendie de Brionne détruit les trois quart de la ville.

1813 Deux armées Skavens font leur apparition sur les bords du fleuve Brienne. Plusieurs villes et villages sont détruits. Brionne et d'autres cités sont assiégées. L'armée Skaven est vaincue et repoussée par les chevaliers de Parravon et leurs alliés elfes des bois.

1814 La variole pourpre disparaît progressivement du Vieux Monde.

2232 Les royaumes estaliens du Nord envahissent le Sud de la Bretonnie.

2233 Brionne est conquise par les armées estaliennes de plusieurs royaumes alliés.

2267 Toutes les provinces de Bretonnie envoient des régiments qui formeront la nouvelle armée du Roi, pour repousser les envahisseurs estaliens.

2274 Le siège de Brionne et sa chute. Fin de la domination estalienne.

2320 Brionne accueille "officiellement" des voleurs qu'elle protège et abrite.

2489 Charles III, dit de la Tête d'Or et souverain en droite ligne de Guillaume Barbenoire devient Roi de Bretonnie.

2515 Le Roi Charles rencontre l'Empereur Heinrich. Le Cardinal Dumourieux meurt dans son lit à Couronne, un tiléen du nom de Mazziani lui succède.

2517 La Bretonnie est au bord d'une guerre civile.

Brionne est située dans le Sud de la Bretonnie et est la ville la plus proche de la frontière estalienne (Cf. Carte de WJRF). Cette cité portuaire est connue à travers toute la Bretonnie et l'Estalie comme étant la Cité des Voleurs, la fierté du Dieu Ranald.Durant des centaines d'années, Brionne ne fut pas plus différente que la plupart des grandes villes de Bretonnie.

Malheureusement, sa situation géographique en a fait la première cité de bretonnie à souffrir des invasions venant du Sud.

L'armée arabe fut la première à occuper Brionne et à s'y battre, puis l'armée estalienne 900 ans plus tard. De nos jours, Brionne est un pied de nez à l'inquisition estalienne. Eloignée des préoccupation de la capitale de Bretonnie, la cité voulut son indépendance. Mais beaucoup d'or était nécessaire pour cela. Beaucoup trop pour une ville dont les principales richesses ne venaient pas de la pêche ou du commerce, mais de ses voleurs : faussaires, contrebandiers et pirates.



Le Gouverneur Emilien Oeildeboeuf en 2320 déclara que Brionne accueillerait dorénavant ces " entrepreneurs " et qu'ils y trouveraient un abri sûr pour leurs activités.

En échange de cette protection, chacun des gouverneurs qui se succédaient à ce poste recevaient des dons en or et en argent comme d'autres individus importants appartenant à la pègre locale. Cet arrangement continue encore aujourd'hui, ce qui fait du gouverneur actuel un homme très riche, puissant et peut-être plus influant que le Roi de Bretonnie lui même. Comme le reste de la Bretonnie, Brionne n'a jamais subi l'incursion des créatures du Chaos. Mais ce dernier est bien présent dans le cœur de la cité, comme partout ailleurs dans le Vieux Monde.

Les contrebandiers et les pirates sont considérés comme des commerçants voire comme des marchands respectés. Ils se présentent d'ailleurs comme tels. Bien qu'ils fassent des affaires malhonnêtes, des vols qui seraient punis d'une peine d'emprisonnement dans le reste de la Bretonnie ou d'un châtiment très douloureux en Estalie, ces gens ne sont pas inquiétés ici. Les meurtres sont bien sûr toujours punis de pendaison mais les seuls prisonniers des geôles de Brionne sont ceux n'ayant pas payé la taxe ou triché lors de la déclaration de leurs prises. Cette taxe prélevée sur les quais est de l'ordre de 15%. Elle est due sur la totalité de la marchandise (dans le sens le plus large du terme). Elle est récoltée par la milice du gouverneur. Une milice corrompue et brutale constituée de matelots ou d'anciens pêcheurs. Aucun uniforme ne différencie un milicien d'un simple brigand. Ni même l'apparence physique, ce qui en fait des informateurs discrets et très utiles pour le gouverneur. Malgré tout, les membres de la milice sont connus des équipages qui ont Brionne comme port d'attache.



Du fait de l'activité pernicieuse de la cité, aucun comptoir elfe des mers n'est installé à Brionne.

Le Gouverneur actuel de Brionne est **Pierre de Jolensac**. Cet homme de 45 ans est l'un des deux seuls Gouverneurs de Bretonnie a ne pas faire partie, de près ou de loin, de la famille du **Roi Charles de la Tête d'Or**.

Riquezas - La Cité Cachée (Lustrianie)

Voir le Chapitre qui lui est totalement consacré.

Al Haikk - La Cité et le Bagne (Arabie)

Note sur le Calendrier Impérial : depuis la destruction de la grande bibliothèque de Zandri, en Arabie, le passé historique de cette cité, comme celui d'une bonne partie de l'Arabie, est tombé dans l'oubli.

En 2517, le Sultan de l'Arabie est **Hacene El Qabir**, un descendant direct du Grand Sultan qui mena la guerre contre le Vieux Monde. Hacene est âgé de 40 ans aujourd'hui. Pour éviter toute revendication au trône, les frères et les parents du sultan ont été mis à mort, à son accession au pouvoir, il y a 10 ans. Pour ses neveux, la mise à mort a été remplacée par l'enfermement dans un appartement grillagé et gardé. C'est la cage. Une cage dorée puisque rien ne leur est refusé. Les femmes viennent les voir, certaines vivent avec eux. Tout nouvel enfant que ses femmes mettent au monde est élevé loin de leur père. Officiellement, ils serviront dans la garde du Sultan et n'auront aucun droit au trône. Les appartements des neveux sont spacieux, comportent de nombreuses pièces luxueuses et confortables, rien ne les différentie réellement des autres grandes salles du palais du sultan. Des musiciens jouent des airs exotiques et joyeux sur d'étranges instruments à cordes ou à vent (NDLR : les 4 premières musiques du CD Instants Lointains peuvent faire l'affaire...).

Le harem du Sultan est gardé par 18 eunuques blancs. Se sont des hommes de corpulence incroyable. Pour la plupart originaires du Vieux Monde, se sont d'anciens bagnards estaliens ou tiléens vendus par le **Calife Haroun Al Otman** qui règne sur Al-Haikk et sur le bagne qui en dépend.

La cité Al-Haikk ressemble à beaucoup d'autres en Arabie. Son port accueille des navires de tous types y compris quelques navires marchands Tiléens (mais pas Estaliens !). Ses rues étroites sont encombrées de petits commerces, vendant nourriture, habits et objets

de toutes sortes. Certains commerçants arabes présentent des antiquités de toutes tailles (bagues, momies...) et de tous poids (parchemins peints, sculptures de pierre...) qu'ils achètent à des pilleurs de tombes. Des cargaisons diverses encombrent ses quais et des marchands d'esclaves ventent la qualité de leurs marchandises sur la place. De vieux hommes errent dans les rues en mâchant des feuilles d'un vert vif, une drogue, qui les aide à tromper la fatigue et l'ennuie alors que des gamins visitent les poches des badauds ou des étrangers de passage. Ces gamins peuvent s'organiser en petits groupes, n'hésitant pas à avoir recours à l'aide d'un ou de plusieurs commerçants en s'acquittant du paiement du service. Ils simulent des incidents dans lesquels leurs victimes sont pris à partie.
Dans la bousculade qui s'en suit, ces dernières sont délestées discrètement de leur or. Les brigands existent également dans certaines rues de la cité, la nuit. Là aussi ils agissent en groupes. Il s'agit toujours d'adultes aux manières bien plus expéditives et directes...



Les corsaires arabes (de Lashiek, Meknes et Wahran) attaquent principalement des navires peu rapides ou chargés, car pour la plupart, leurs navires sont des galères lourdes. Le butin le plus recherché par ces corsaires est l'être humain. Parmi leurs esclaves il y a de nombreux sudrons des Terres du Sud, mais les occidentaux et surtout leurs femmes à la peau blanche, sont assez nombreuses. La richesse d'un arabe dépend du nombre de serviteurs esclaves qu'il possède. Ainsi, les familles les plus pauvres ne possèdent qu'un esclave alors que les plus riches en possèdent des centaines ! Seules les tribus nomades et les Hommes Bleus du désert ne possèdent pas d'esclave. Elles sont d'ailleurs jugées sévèrement par les citadins et les tribus sédentaires, comme étant les peuplades les plus misérables d'Arabie. Ce qui n'est pas forcément vrai...

Le bagne : les prisonniers faits par les corsaires arabes sont enchaînés et emmenés au bagne. Ils y travaillent dur mais sont nourris convenablement. Le bagne est une cité en continuelle reconstruction, mais personne n'y habite vraiment si ce n'est les bagnards eux-mêmes. De nombreux bâtiment inachevés se pressent les uns contre les autres. Des constructions solides, parfois superbes, destinés un jour prochain à accueillir le Sultan et ses biens. Les rues sont jonchées de pierres et d'éclats de roches colorées. Des blocs immenses de granit sont dispersés ça et là. Des hommes travaillent la pierre et le bois avec des outils parfois très rudimentaires. Ils portent des chaînes à leurs chevilles qui les enchaînent deux par deux. Au bagne, les révoltes sont rares car elles sont terriblement meurtrières, matées par le fer et le fouet.

Les otages les plus riches sont rançonnés. Les autres sont soit vendus comme esclaves, soit travaillent pour le maître du bagne pendant de nombreuses années, peut-être même leur vie entière... Une autre possibilité pourtant offerte aux bagnards est d'adopter la religion d'Ormazd. Les convertis sont mieux traités et assujettis à des tâches moins pénibles mais doivent parfois subir La Colère de leur Dieu (Cf. : pages 194/195 de WJRF). Pour ceux qui restent fidèles à leur religion, la dernière chance est l'Ordre de la Miséricorde.

L'Ordre de la Miséricorde (Cf. : illustration de Russ Nicholson) est un ordre charitable qui dépend du culte de Shallya. Des processions parcourent tout le Vieux Monde, en transportant des coffres remplis de pièces d'or et d'argent, des cadeaux et des dons des habitants de chaque pays traversé. Dans ce grand convoi se trouve également des esclaves libérés des galères arabes. Ils ont été libérés contre de l'or et sont ramenés à leur famille. Ce sont des nobles fatigués, de pauvres marchands et de vieux soldats de différentes armées. Pour la sécurité de tous, des templiers de l'Ordre du Soleil Flamboyant (fondé durant la bataille de Magritta pendant la guerre contre l'Arabie) escortent la procession à travers le Vieux Monde (Estalie, Tilée, Bretonnie, Empire). Ce convoi n'a jamais été encore la cible des pirates.

L'emplacement exacte du bagne est tenu secret bien que tout le monde sache qu'il se trouve non loin de Al-Haikk et de la côte. Tout autour du bagne s'étire une grande plaine désertique parsemée de dunes changeantes que les Arabes nomment la Mer de Sable. Un second océan en quelque sorte, que seules de longues caravanes parviennent à franchir sans être inquiétées par les diverses tribus d'Hommes Bleus. Ces Hommes sont appelés ainsi à cause de la couleur de leurs vêtements. Ce sont des brigands indifféremment sous la protection du Seigneur Sangrif le Purificateur ou du Dieu Ormazd l'Unique. Ils se déplacent dans le désert et migrent parfois sur de longues distances, échappant ainsi aux autorités et aux armées des califes. Aucun d'eux ne sait naviguer sur les eaux. Il existe de grandes dissensions entre tribus arabes. Et bien que le Sultan règne sur l'ensemble de l'Arabie, des conflits éparses éclatent périodiquement loin de ses palais luxueux, dans les zones immenses et recouvertes de sable de son territoire.

Les Forces en Présence

La Flotte Pirate



La Flotte Pirate est constituée de navires de tous types, de toutes origines. De la plus petite nef Tiléenne au plus grand vaisseau de guerre bretonnien. Le port de Sartosa ne dispose d'aucun site de construction de navire pour l'entretien de la flotte pirate. Bien que le port protégé de Sartosa soit de grande taille, il ne l'est pas suffisamment pour accueillir la flotte pirate dans son ensemble. Certains capitaines doivent donc prendre le risque de jeter l'encre sur la côte malgré les courants et rejoignent la cité en chaloupe. Il existe un équilibre entre le nombre des navires en chasse et celui des navires amarrés dans le port. Toute cargaison d'une embarcation (pirate ou non) qui s'échoue sur les bancs de sable ou se fracasse sur les récifs, est partagée entre les pirates de l'île les plus rapides. Nous ne traiterons pas ici de chacun des navires existants. Pour plus de renseignements et pour avoir des caractéristiques génériques, consultez les Tomes 3 et 4 du Grimoire. Voici quelques exemples.

Caractéristiques

La Revanche a son histoire et de grandes victoires à son actif. Le capitaine qui commande actuellement ce navire bénéficie de son image. Il dispose d'un bonus de 20% lors des tests de Cd, sur mer comme sur terre. Les matelots servant à bord en sont fiers. Ils sont eux même respectés et enviés par leurs pairs. Ce navire est actuellement commandé par le **capitaine Richard Grandville**, un pirate bretonnien, et prêtre de Stromfels.

La Revanche
Caravelle Estalienne (Pirate)

M	R	B
6	7	140

Enc max : 290.000 pts
Enc total : 184.000 pts
Equipage : 70 (Discipliné)
Nombre de mâts : 3
Longueur : 40 m
Nombre de ponts : 2
Enc max/pont : 140.000/120.000/30.000 (cale)
Nombre de canons : 30
Répartition par pont : 18 canons (FE : 8) sur le pont supérieur Enc : 54.000 ; 12 canons lourds (FE : 10) sur le pont inférieur Enc/pont : 60.000.

Le Prince des Mers, contrairement au premier, a conservé son nom d'origine. C'est un navire de guerre bretonnien typique. Très impressionnant, il fait partie de ceux qu'on nomme Vaisseaux de Haut Bord à



cause de la hauteur à laquelle est placé le pont supérieur au dessus de la mer. Les vaisseaux de haut bord possèdent trois ponts et peuvent donc aussi aligner plus de canons... Le Prince des Mers appartient au Roi de Sartosa. C'est sans doute le plus beau de la flotte pirate.

Le Prince des Mers
Vaisseau de ligne Bretonnien (Pirate)

M	R	B	
5	8	210	**Enc max** : 524.000 pts **Enc total** : 412.000 pts

Equipage : 180 (Expérimenté)
Nombre de mâts : 3
Longueur : 50 m
Nombre de ponts : 3
Enc max/pont : 114.000/160.000/200.000/50.000 (cale)
Nombre de canons : 52
Répartition par pont : 14 canons (FE : 8) sur le pont supérieur Enc : 42.000 ; 18 canons lourds (FE : 10) sur le pont intermédiaire Enc : 90.000 ; 20 canons lourds (FE : 10) sur le pont inférieur Enc : 100.000.

Les Flottes de Guerre présentes dans la Mer du Sud

Il s'agit là des flottes locales qui sillonnent la zone couverte par la piraterie. Ces navires se déplacent généralement en flottilles de 3 à 5 navires.

Les Flottes Tiléennes

La plus grande flotte de guerre de Tilée est celle de Luccini. Bien que sa taille soit presque semblable à celle de Magritta, elle est loin d'en avoir la puissance : il y a actuellement 358 navires inscrits sur le Registre Maritime de Luccini, dont 145 appartiennent la flotte de guerre de la République et sont sous les ordres du **Grand Amiral Federico di Montaldo**. Les 213 navires restant servent au transport de marchandises ou à la pêche. Ils appartiennent à des marchands, des pêcheurs et à quelques familles fortunées.

Galions (neuf navires) : de puissants navires de guerre possédant quatre mâts (deux mâts avec des voiles triangulaires et deux mâts portent des voiles carrées. Ils sont la fierté de la flotte de Luccini. Chacun d'eux à un équipage de 300 marins et jusqu'à 500 soldats embarqués. Parmi eux, une compagnie de lanciers tiléens complète leurs défenses. Ils ont pour fonction de rendre impossible tout abordage sur le pont supérieur, en pointant leurs lances (mesurant jusqu'à cinq mètres) vers l'ennemi, transformant ainsi le navire attaqué en énorme monstre hérissé de piquants. Comme tout navire de cette taille, ils sont très difficiles à manoeuvrer. Ils possèdent chacun 60 canons. Bref, ils sont très redoutés dans les batailles maritimes et lors des raids côtiers. L'un d'eux est le navire amiral. Bien qu'il porte lui aussi l'un des noms de neuf anciens Doges de Luccini, il est surnommé Le Grand car plus imposant que les autres, il est également équipé de canons supplémentaires ce qui monte son total à 86 !

Caractéristiques d'une lance tiléenne : I +20/+30 ; CC-10 ; Parade-10.

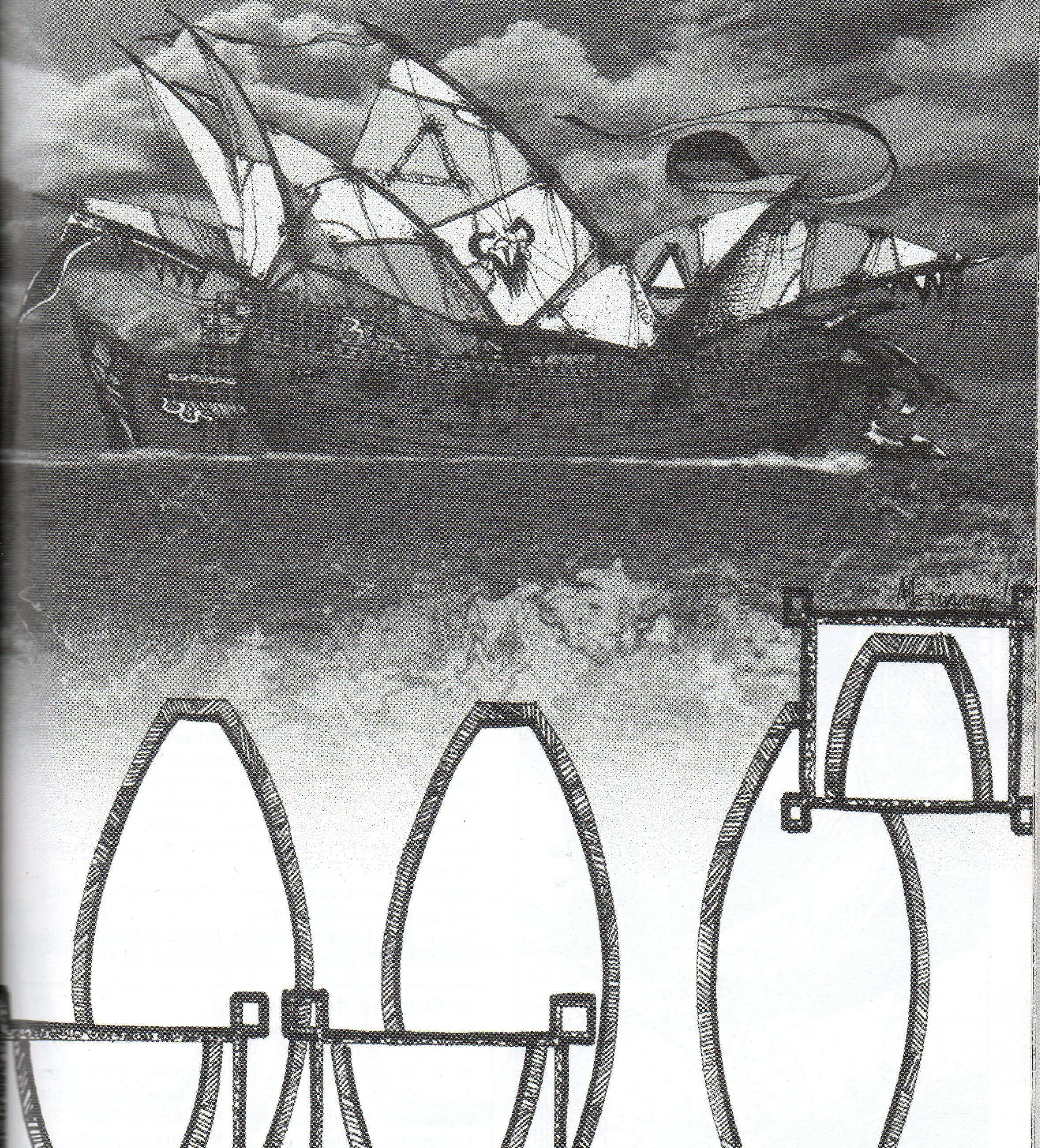
Caraques (15 navires) : Se sont de vieilles caraques que les autorités de Luccini remplacent progressivement par des galions achetés aux chantiers de construction estaliens.

Galéasses (26 navires) : Se sont de longs navires de 50 mètres possédant 32 paires de rames chacune actionnée par trois galériens (volontaires ou purgeant une peine) et trois mâts dont deux avec des voiles triangulaires. Ces grosses galères sont commandées par les Commodores et peuvent transporter 600 marins et soldats. Elles ont 30 canons à bord mais sont moins facilement manoeuvrables qu'une galère normale. Un pont supérieur protège les rameurs des projectiles meurtriers et un château arrière accueille habituellement des archers ou des arbalétriers en plus des quelques canons. Pour certaines, une catapulte ou une baliste vient à l'avant compléter le système offensif.

Galères (95 navires) : Il s'agit d'embarcations de 40 mètres de long, avec 24 paires de rames et un seul mât. Les galères sont habituellement équipées d'une catapulte et d'un ou deux canons placés à l'avant.

Les Flottes Royales Estaliennes

C'est la plus puissante du Vieux Monde. Cette flotte ou Armada en estalien, a été financée par les princes des royaumes grâce à l'or et l'argent ramenés de Lustrianie, et aux lourdes taxes qui pèsent sur le pays. Elle est dispersée sur plusieurs mers et océans qu'elle contrôle. L'Amiral de la flotte de guerre de Magritta est Don Carlos de Ribera de la Espada Puntiaguda Y Largo. La flotte Estalienne d'Astarios est constituée de 158 navires de guerre. C'est de loin la plus puissante à cause du nombre de ses bouches à feu (canons) et du fort tonnage de la plupart de ces vaisseaux. Il n'y a qu'une vingtaine de galères dans cette flotte, pour plus de 80 galions ! Elle est d'ailleurs surnommée l'Armada (l'Armée). Don Carlos est secondé par des commandants de flottilles. L'un d'entre eux est Andrea Doria. Il est chargé de surveiller les activités des pirates de Sartosa (espionnage et contrôle des voix maritimes). Le Royaume d'Obregon dispose lui, de 55 galions. Le Royaume de Tigarre a sans doute la flotte la plus hétéroclite avec un total de 35. La Reine Isabela de Cantonia a la plus faible flotte estalienne, puisqu'elle se monte à 22 galions de guerre.



Pestilence

Nef Tiléenne (2412)



Les Galions estaliens ont des flans élevés qui leur permettent de facilement repousser les abordages et les attaques pirates. Ils sont bien armés de canons (une vingtaine au moins) répartis sur les flans. Il est de coutume chez les estaliens, de faire feu de tous ses canons sur l'ennemi pour tenter de l'abattre avant qu'il puisse aborder. Pour contrer cela, les pirates attaquent par la poupe, moins bien défendue. Si le navire est peu pourvu en hommes et si les pirates disposent de suffisamment d'arquebuses et de pistolets, le navire est pris. Depuis peu, les galions sont équipés de petits canons montés sur pivots et accrochés aux bastingages, derrières les rambardes. Les estaliens les nomment des Petararas. Leur principal avantage est qu'elles peuvent être dirigées vers la proue ou vers la poupe du navire.

La créativité des armuriers estaliens n'est plus à prouver. Les soldats estaliens à bord des galions disposent de panoplies d'armes variées. L'une des plus répandues parmi les combattants embarqués est l'hallebarde. Cette arme d'hast n'a rien d'habituel puisqu'elle est combinée avec une arquebuse placée dans son manche. Une autre arme, la **Hache de Savatore** (du nom de l'armurier) est parfois combinée elle, avec un pistolet. Ces armes donnent un avantage certain lors des combats d'abordage mais les armes a feux sont soumis à des problèmes d'ignition parfois graves et explosifs...

El Orgullo del Rey est un exemple de galion. Il transporte dans sa cale 200.000 pts d'Enc de minerai d'argent et de lourds lingots du même métal, raffiné, pour 14.000 pts d'Enc empilés et dissimulés à l'arrière du navire. Il ne faut pas confondre un galion avec un galion de guerre : le premier est éminemment utilisé pour le transport et n'a pas le même profil que le second, profilé pour la vitesse... (NDLR : Consultez *Mort sur le Reik* pour connaître les valeurs des cargaisons transportées).

Valeur du minerai d'Argent : 5 Doublons d'Or pour 100 pts d'Encombrement

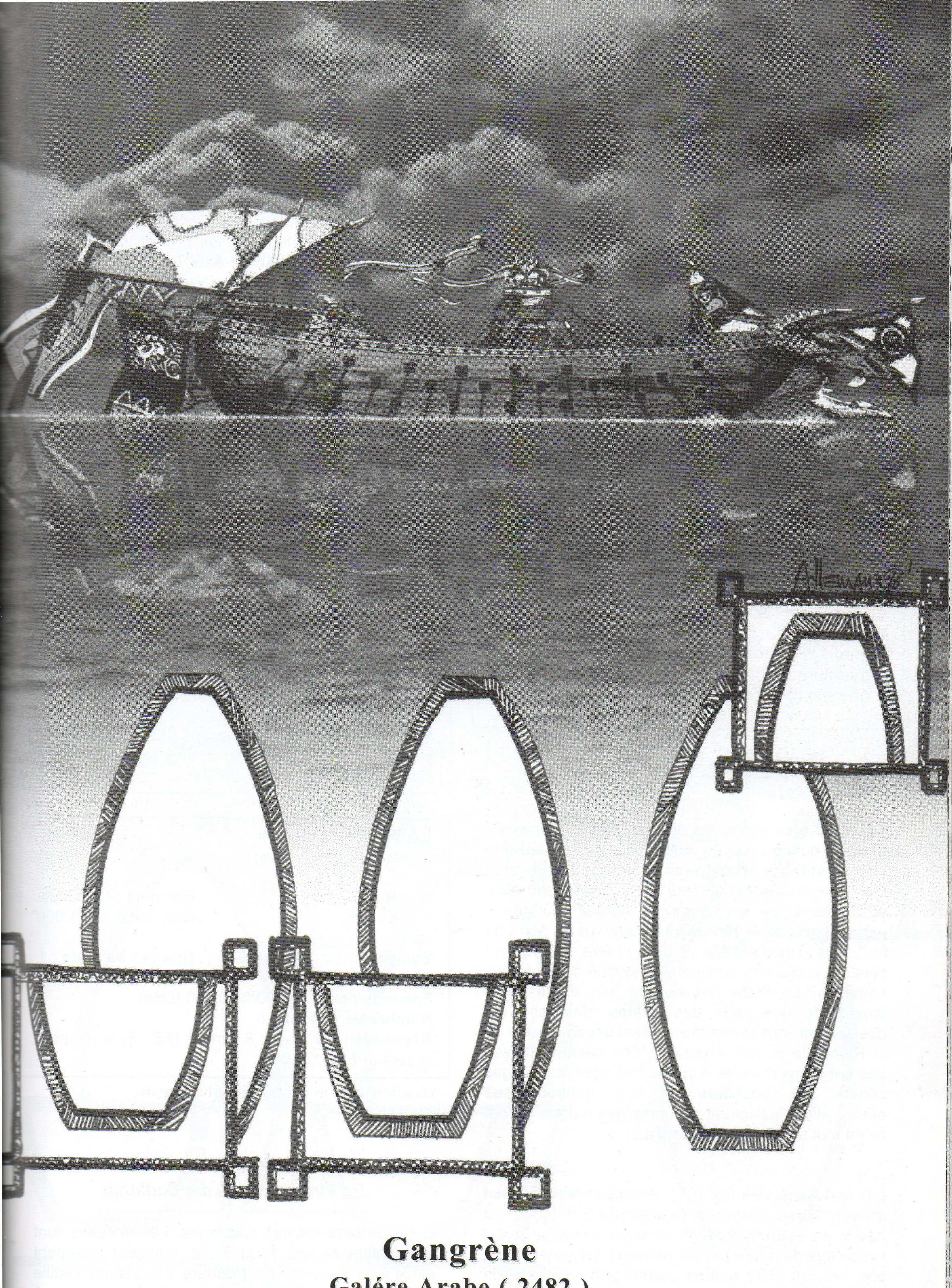
Valeur des lingots l'Argent (métal raffiné) : 200 Doublons d'Or pour 100 pts d'Encombrement

El Orgullo del Rey

Navire Amiral Estalien (Galion)

M	R	B	
4	7	120	

Enc max : 700.000 pts
Enc total : 742.000 pts
Equipage : 150 (Discipliné)
Nombre de mâts : 3
Longueur : 40 m
Nombre de ponts : 2
Combattants : 230
Enc max/pont : 100.000/250.000/350.000 (cale)
Nombre de canons : 36
Répartition par pont : 16 canons (FE : 8) sur le pont supérieur Enc : 48.000 ; 20 canons lourds (FE : 10) sur le pont inférieur Enc : 100.000.



Gangrène

Galére Arabe (2482)

La Flotte Skaven d'Abjectalie

Il est équipé de longues rames actionnées par des esclaves skavens. Le pont supérieur d'un navire de ce type est habituellement bondé de troupes skavens. L'énorme quantité de rameurs skavens permet d'augmenter la vitesse de ce navire de deux points (passant à 6) pendant quelques Tours seulement. Il possède également une proue renforcée. Les chiffres entre parenthèses indiquent le profil initial du navire. Le bois est pourri et la résistance du navire est devenue plus faible. De nombreux impacts dans la coque et dans les infrastructures ont réduit la valeur en points de B du navire. Il n'a été ni entretenu ni réparé depuis des dizaines d'années.

Navire Skaven

(Cf. : illustration couleurs de M.Tognotti)

M	R	B	
4 (4)	5 (7)	110 (150)	

Enc max : 400.000 pts
Enc total : 430.000 pts
Equipage : 180 (Indiscipliné)
Nombre de mâts : 2
Longueur : 40 m
Nombre de ponts : 2
Combattants : 250
Enc max/pont : 200.000/160.000/40.000 (cale)
Nombre de canons : Aucun
Répartition par pont : 180 rameurs sur le pont inférieur et 250 combattants dans la cale et serrés sur le pont supérieur.

L'ensemble fait penser à un immense morceau de gruyère.

Vous trouverez ci joint, les illustrations de trois navires Skavens dont les noms traduits du langage Queekique sont **Pestilence**, **Gangrène** et **Vermines**. Se sont d'anciens navires humains qui auraient dû être désarmés depuis longtemps. On ne sait pourquoi ni par quel miracle ils naviguent encore sur les Mers du Sud. Une chose est sûr, ils doivent être relativement sûrs sinon ces rats auraient abandonné ces coquilles flottantes. La flotte Skaven est loin d'être aussi importante que celle des pirates mais elle est directement sous le commandement des Seigneurs de la Ruine de la cité Abjectalie. Les navires Skaven opèrent souvent seuls. Leurs cibles sont les villages côtiers de pêcheurs et les malheureuses embarcations naviguant trop près des marais. Ils ont avant tout une mission défensive.

Les sort Appel des Rat (Cf. : *Arcanes Magiques*) est souvent utilisé pour créer le désordre à l'intérieur du navire ennemi, et produire ainsi un avantage avant l'abordage du navire par les Skavens. La portée de ce sort est de 1200 mètres permet aux Skavens de contrôler les rats se trouvant dans les cales adverses (et dans les leurs).

Les Flottes des Emirs Arabes

Il s'agit principalement de galères. **Khaïr Ad-Din** est un corsaire réputé d'une quarantaine d'années et l'Amiral d'une flottille de caraques et de galéasses (galères possédant un pont supérieur au dessus des rameurs et les protégeant des projectiles ennemis) armées par **le Calife Abdal-Aziz**. Barbu et corpulent, il vous une animosité sans faille vis à vis de tout estalien et donc vis à vis **Don Carlos de Ribera de la Espada Puntiaguda Y Largo** depuis que son frère a été torturé puis pendu par l'inquisition estalienne. Il a à bord un champion eunuque du nom d'Hasim. Ce phénomène est un individu incroyablement gros et brutal. Sa réputation n'est plus à faire. Il aurait dit-on tué plus d'une centaine d'infidèles. Hasim accompagne Khaïr Ad-Din lors de chacune de ses campagnes. Il est sous les ordres directs du Calife qui peut ainsi surveiller les agissements du corsaire... Il s'est également battu contre des hordes morts-

Le Bella Fomock

Caraque (Corsaire)

M	R	B
5	6	110

Enc max : 320.000 pts
Enc total : 210.000 pts
Equipage : 100 (Expérimenté)
Nombre de mâts : 3
Longueur : 40 m
Nombre de ponts : 2
Enc max/pont : 120.000/150.000/50.000 (cale)
Nombre de canons : 26
Répartition par pont : 10 canons (FE : 8) sur le pont supérieur Enc : 30.000 ; 16 canons lourds (FE : 10) sur le pont inférieur Enc : 80.000.

Le Nardine Mouk

Galéasse arabe (Corsaire)

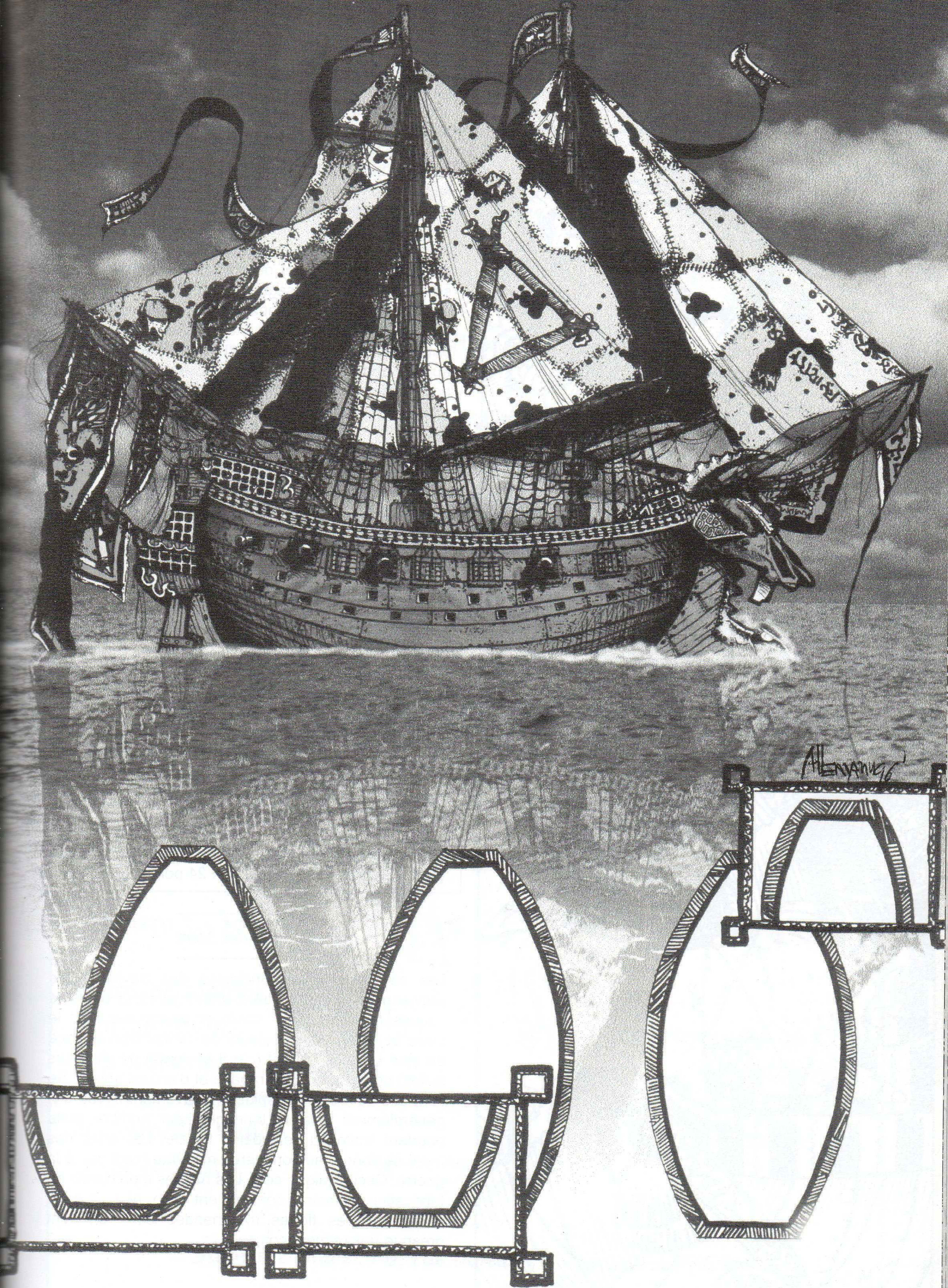
M	R	B
3	6	65

Enc max : 42.000 pts
Enc total : 24.000 pts
Equipage : 80 rameurs (Exp.)
Nombre de mâts : 1
Longueur : 30 m
Nombre de ponts : 2
Enc max/pont : 32.000/0/10.000 (cale)
Nombre de canons : 8
Répartition par pont : 8 canons (FE : 8) sur le pont supérieur Enc : 24.000.

vivantes dans le Grand Désert d'Arabie.

Les Pirates Orques des Badlands

Cette piraterie est très minoritaire. Les matelots sont principalement des orques. Ils prennent rarement place à bord d'un navire. Pourtant, il existe une flottille orque particulièrement redoutée croisant à l'embouchure du Golfe Noir. Le commandant orque surnommé **"Face de Rat"** dispose d'un engin étrange



Vermines - Navire Amiral Skaven

Galion Estalien (2453)



piloté par un gobelin du nom de **Zigzag**, également son inventeur. Il est composé de nombreuses peaux cousues les unes aux autres et qui forment une immense poche que le pilote dirige grâce à de lourdes pales en bois, à partir d'une sorte de cockpit situé sous le ballon. L'engin se stationne généralement dans les airs, bien au dessus de la flotte orque, ce qui lui permet d'embrasser l'horizon tout entier et de prévenir toute attaque. Il s'éloigne parfois pour harceler l'ennemi en lui lâchant des blocs de pierre et toutes sortes de choses désagréables. Lorsqu'il participe à un combat, il doit être considéré à portée extrême par tout arme de tir pouvant atteindre une cible située entre 200 et 300 mètres d'altitude. Et heureusement, aucun canon n'a d'axe de tir suffisamment important pour l'atteindre... La flotte est composée de navires de tous types mais de fabrication humaine et en (très) mauvais état. Mal entretenus, pas ou peu réparés, ces navires ont un score en B inférieur de 10% à 40% à ce qu'ils devraient être... Leur armement laisse également à désirer. La plupart des orques ne sachant pas se servir de la poudre, les canons des navires finissent souvent dans la mer (faisant ainsi aussi de la place pour l'équipage orque toujours très important). Ces bâtiments sont plutôt équipés d'une ou deux catapultes et de balistes (ou plutôt de grosses arbalètes, moins encombrantes). Parfois, un mât est abattu pour laisser plus de place à ces engins sur le pont...

Zeppelin gob

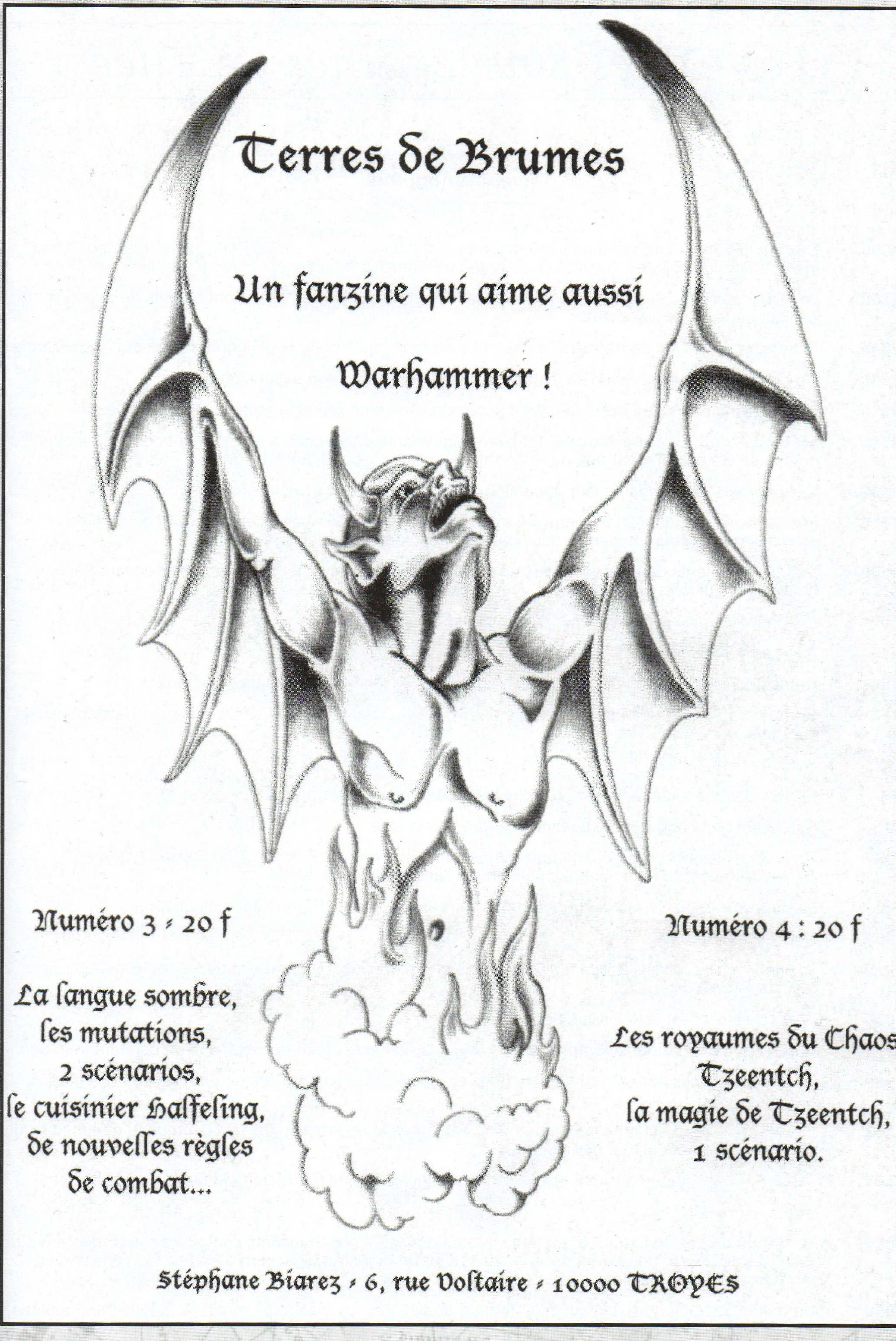
M	R	B	
8	4	30	**Enc max** : 8.000 pts **Enc total** : 3.000 pts

Equipage : Variable + Zigzag (Discipliné !)
Longueur : 11 m

Note : Cet engin s'écrase s'il perd plus de 80% de ses points de Blessure, soit plus de 24 points de B.

Les Elfes des Mers

Les caractéristiques principales des navires elfes proviennent de leurs voiles triangulaires et de leurs coques multiples. Leur couleurs principales sont le blanc et le bleu, des couleurs de camouflage efficace en mer. Chaque gabarit (car il en existe de plusieurs tailles) porte un nom de rapace et d'animal volant. Se sont des navires très rapides (Mouvement : 7 ou 8 !) généralement à faible tonnage. Leur nombre reste pourtant limité au sein d'une flottille. Les elfes des mers se vouent au commerce maritime mais pas à la guerre. Ceci explique cela. Les navires marchands de fabrication humaine conviennent bien plus à cette activité, et les flottes marchandes elfes en sont presque uniquement composées.



Terres de Brumes
Un fanzine qui aime aussi
Warhammer !
Numéro 3 : 20 f
La langue sombre,
les mutations,
2 scénarios,
le cuisinier Halfeling,
de nouvelles règles
de combat...
Numéro 4 : 20 f
Les royaumes du Chaos
Tzeentch,
la magie de Tzeentch,
1 scénario.
Stéphane Biarez - 6, rue Voltaire - 10000 TROYES

Les Citées Souveraines de Tilée

Calendrier Impérial

-4000	Des Hauts Elfes établissent une cité nommée Altheriol-ta-Mealthiel, La Perle Noire des Deux Mers, près de la future ville de Luccini. La légendaire Porte des Rêves y est créée par la suite.
-2700	Le Dieu des rêves Sarriel, scelle la Porte des Rêves. Les derniers elfes sont atteints de folie comme chacun de leurs descendants.
-2000	Fondation de la Cité de Kavzar (Tumas). Elle devient rapidement la plus grande cité du Vieux Monde.
-1950	Un clan de nains errants s'installe dans la cité et participe à son expansion.
-1880	Les humains aidés des nains débutent la construction d'un grand temple. Elle durera 100 ans.
-1780	Le Temple de Kavzar est terminé. La pierre distordante commence à tomber sur la cité. En moins d'un an, la cité est envahie par une nuée de rats géants et disparaît dans les Marais Flétris.
-1600	Les premiers Skavens font leur apparition. L'ancienne Kavzar devient Abjectalie.
-1610	Les Skavens étendent leurs tunnels à travers le Vieux Monde pour loger la population Skaven grandissante et pour trouver de nouveaux morceaux de pierre distordante.
-1500	Des tremblements de terre provoqués par les excavations dévastent la Cité et provoquent de nombreuses pertes.
-500	Fondation des villes de Luccini, Miragliano et Remas.
-210	Ascension de Remas.
-190	Remas conduit les cités alliées de Tilée contre les envahisseurs barbares du Nord.
-188	Remas envoie ses légions raser la ville de Miragliano. Les dirigeants sont tués et les habitants sont épargnés mais dispersés.
-80	Fondation de Tobaro.
-50	Remas domine toute la Tilée après plusieurs campagnes destructrices.
60	Fondation de la nouvelle Miragliano plus près de la côte.
202	Poussé par les prêtres des différents cultes humains, Nerius, l'Empereur de Remas ordonne la persécution et le refoulement des sorciers de l'ensemble de la Tilée.
760	La première guerre civile débute. Elle durera près de 30 ans. Remas sort vainqueur.
1001	Nouvelle guerre civile.
1015	Remas n'est plus celle qu'elle était à la fin de la guerre civile. Emergence des Cités Souveraines et fractionnement de la Tilée.
1030	Arismio del Padloa écrit Civic Libertad.
1111	Après être apparue dans l'Empire et en Bretonnie, la Peste Noire dévaste la Tilée pendant trois ans.
1550	La Cité de Luccini entreprend deux années de guerre pour libérer Sartosa de l'emprise des pirates arabes.
1563	La Cité de Tobaro est envahie par les Skavens après la destruction de l'ancien réseau de tunnels qui criblent les falaises autour d'elle.
1565	Tobaro est recapturée par une armée de mercenaires menés par Meldo Marcelli.
1601	Le Village d'Escantos, au Sud, est entièrement dévasté et les habitants sont dévorés par une nuée de rats. Les dirigeants de Luccini passent en secret, un monstrueux accord avec les Skavens afin de protéger la cité souveraine.
1610	Un jeune noble du nom de Giovanni Antonio Soldati découvre le traité secret. A la tête d'une émeute, il organise l'exécution des dirigeants de Luccini.
1634	Début de quatre années de guerre entre Remas et Miragliano.



1681 La Nuit des Repose Sans Paix. Des centaines de personnes meurent, attaquées dans les rues et dans leurs habitations par des morts-vivants sortis de leurs tombes humides.

1813 Le Nord de la Tilée est ravagé par la variole pourpre.

1830 Au Sud, Luccini devient la plus grande cité de Tilée.

1870 Une longue période de tolérance de la magie débute dans les cités souveraines de Tilée.

1993 Exécution de nombreux Démonistes et Nécromanciens. Fin de la période de tolérance de la magie.

2192 Bataille des Marais Flétris. L'armée de Miragliano et ses armées alliées avec à leur tête le Duc Alfonzo de Miragliano repoussent les Skavens dans les profondeurs des marais. Les Skavens meurent par milliers mais les Tiléens échouent dans leur destruction totale.

2235 L'explorateur Guido Pasolini monte une expédition et remonte la rivière Cristallo.

2236 Guido Pasolini découvre un an plus tard le tunnel sous la Voûte. Une rivière navigable l'inonde. Il la baptise la Rivière des Echos. Début des échanges entre la Tilée et l'Empire.

2241 Les flottes militaires de Remas et de Miragliano se rencontrent au large de Tobaro. Une grande partie des deux flottes coule pendant cette bataille qui n'a pas de vainqueur et des équipages entiers disparaissent.

2242 Le Prince de Tilée, descendant de l'anciens empereur est chassé de Remas. Il revient à la tête d'une armée pour reconquérir son trône. Il échoue.

2247 L'Estalie est appelée au secours par le prince Tiléen Dei Pazzi. Complète victoire du Roi d'Astarios qui s'empare du pouvoir pour sept ans avant d'abandonner Remas au Prince âgé et malade.

2254 Le Royaume Estalien d'Astarios s'étend sur le Sud de la Tilée.

2283 A Luccini, des émeutes sont violemment réprimées par les soldats estaliens.

2319 Les premiers navires de guerre Skavens sont aperçus dans la Mer de Tilée.

2321 Les Côtes Tiléennes subissent de multiples raids Skavens pendant l'Eté.

2400 Les Cités Souveraines se libèrent du joug Estalien. Début d'une période de guerre de succession perpétuelle qui dure encore aujourd'hui.

2453 Début d'une campagne d'extermination des hors-la-loi et des gobelins dans les montagnes d'Appuccini, à la frontière des territoires de Tilée.

2460 La campagne d'Appuccini se termine en fanfare. En réalité, c'est un échec.

2474 La flotte de Remas surprend une flottille de navires pirates, près de la Pointe des Fous. Tous les navires pirates sont coulés et il n'y a aucun survivant.

2490 Les dernières forces de Bretonnie traversent le Nord de la Tilée pour retourner en Bretonnie. L'armée est accueillie avec un enthousiasme inhabituel.

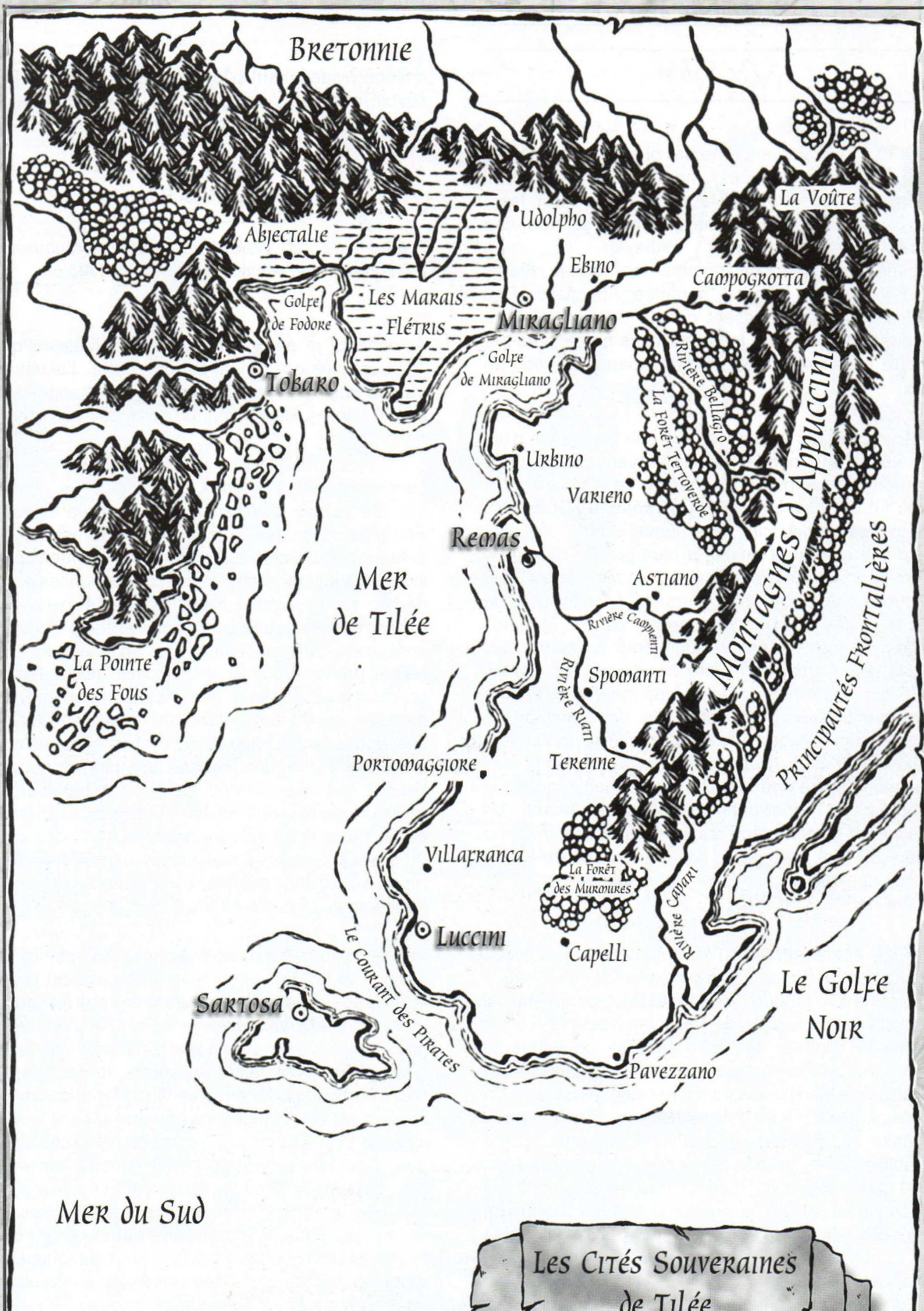
2498 Des bandes armées descendent des montagnes d'Appuccini et attaquent Terenne et incendient plusieurs villages le long de la rivière Riati.

2507 La bataille navale de Pantalleri est remportée par les alliés tiléens et estaliens.

2513 A Remas, Lorenzo l'Extraordinaire accède au pouvoir. Il a comme ambition de réunir les cités en un seul et même Etat.

2517 Des agitateurs et des anarchistes font leur apparition publique à Miragliano, Remas et Luccini.





Bretonnie
La Voûte
Udolpho
Abjectalie
Ebino
Campogrotta
Golfe de Fodore
Les Marais Flétris
Miragliano
Golfe de Miragliano
Tobaro
Rivière Bellagio
La Forêt Tertoverde
Montagnes d'Appuccini
Urbino
Varieno
Remas
Principautés Frontalières
Mer de Tilée
Astiano
Rivière Campenti
Spomanti
Rivière Riati
La Pointe des Fous
Portomaggiore
Terenne
Villafranca
La Forêt des Murmures
Rivière Capari
Luccini
Capelli
Le Golfe Noir
Le Courant des Pirates
Sartosa
Pavezzano
Mer du Sud
Les Cités Souveraines de Tilée

La Tilée

La Tilée est entourée par plusieurs chaînes de montagnes. Les montagnes d'Appuccini s'étendent à l'Est, la Voûte au Nord Est, les Montagnes de la chaîne d'Irrana au Nord et à l'Ouest les montagnes d'Abasko. La zone inhospitalière que l'on nomme les Marais Flétris accueille la cité skaven nommée Abjectalie. Des hordes skavens surgissent parfois des marais pour attaquer les fermes et les habitations frontalières par la terre et par mer. Ces marais séparent la Tilée en deux.

D'anciens chants elfes racontent que les marais n'ont pas été toujours habités par les skavens et que, dans les premiers temps de l'humanité, ce territoire alors fertile fut colonisé bien avant les côtes à l'Ouest des montagnes d'Appuccini. Des humains bâtir une cité. Cette cité grandit et devint la plus grande de tout le Vieux Monde. Les chansons des ménestrels font référence à de formidables tours élancées touchant le ciel et à des chemins suspendus par de grandes arches de pierre menant d'un dôme à l'autre. Des dômes recouverts d'or. La cité grandis encore, et avec l'aide d'un clan nain, créèrent des merveilles encore plus formidables. Dans leur folie de grandeur, ils tentèrent une ultime œuvre, un immense monument dédié à leur dieu. Cette construction demanda des dizaines d'années de travail et de la magie inconnue compléta sa construction. Malheureusement, un cataclysme inconnu, que les ménestrels nomment La Colère du Ciel, détruisit la cité entière peu de temps après que la construction soit achevée. Cette civilisation s'éteignit.

La Tilée est le centre du commerce entre le Vieux Monde et l'Arabie. Le commerce a une place importante et Handrich est peut-être plus vénéré ici qu'ailleurs sous le nom de Mercopio. C'est un centre d'échange d'idées, de croyances, de coutumes et d'OR. C'est un pays riche et coloré et sa population est en moyenne bien plus instruit que celle de l'Empire. En fait, le peuple de Tilée a vécu des périodes de grande richesse et d'autres de pauvreté extrême. Cette instabilité est en grande partie due aux guerres sans fin et aux armées de mercenaires dévastatrices qui sillonnent les territoires. Des philosophies totalement opposées ont déjà entraîné la Tilée dans une succession de soulèvements puis à la guerre civile. Ainsi, Les montagnes d'Appuccini et les forêt qui les entourent sont le refuge de hors la loi. Il est connu que la Forêt de Tettoverde accueil des rebelles Tiléens ayant pour chef un certain Tolluci il Bambino qui compte bien faire payer sa condition d'exilé aux riches et aux marchands tiléens (Cf.: *La Guerre au Royaume des Nains*).

Problèmes des traductions: dans Warhammer Battle, les Marais Flétris sont nommés le Marais des Zombies et Skarogne est le nom de la cité skaven. Ce qui ne change évidemment pas grand chose, mais il faut le savoir, ces noms désignent les même lieux et sont nommés les Marais Flétris et Abjectalie dans WJRF.

Les Cités-Etats Tiléennes

Rapport de Sir Walterh Stairhaven, ambassadeur plénipotentiaire, représentant officiel d'Albion:


Sire,
Aujourd'hui je peux confirmer à Sa Majesté que la Tilée est plus qu'un nom sur une carte. J'ai voyagé à travers ces contrées ensoleillées et étranges, et j'ai trouvé, une juxtaposition de villages, non pas une nation.

Luccini est la plus grande Cité-Etat de Tilée, construite sur les ruines d'un ancien port de la civilisation Eltharine. De ces ruines inquiétantes, on peut entendre d'étranges hurlements et des rires que les indigènes jugent terrifiants, sans que manifestement il ne leur vienne à l'idée d'aller explorer et nettoyer ces ruines, si bien que la population vit dans l'inquiétude constante. Sur ce point, il me semble que Luccini reflète parfaitement un des aspects de la Tilée, qui construit ses misères actuelles sur ses grandeurs passées, vraies ou prétendues, et qui se glorifie de ces dernières, au lieu de chercher à remédier aux premières. Une des images les plus connues de Luccini est représentée par ses arbalétriers, les meilleurs du monde humain, et sans doute du monde entier, qu'on retrouve dans toutes les grandes armées du Vieux Monde. Il y aussi beaucoup de marchands, réputés pour leur avarice, comme en Albion sont les habitants des Hautes Landes, n'est-il pas ?

La cité de Tobaro a aussi des origines eltharines. C'est sur son emplacement que les Elfes avaient construit les Sept Portails qui barraient l'entrée du port souterrain aux vaisseaux ennemis: le port est une gigantesque caverne, capable d'accueillir une flotte de guerre dans sa totalité, un centre stratégique de la plus haute importance. Les Tobariens commercent aussi, mais ne dirigent leurs bateaux que sur la Mer de Tilée et l'Estalie: pour le reste, ils préfèrent attendre que d'autres viennent pour leur acheter leur métaux précieux et leurs produits agricoles. Et il arrive souvent que des étrangers s'échouent sur les falaises de la Pointe des Fous, une puissante défense naturelle de la Cité; si bien que les Tobariens peuvent récupérer en toute légalité les biens des vaisseaux en perdition, et sans bien sur payer, selon le *jus gentium*.

Une autre preuve de la capacité des Tiléens à s'approprier le bien d'autrui est la nation Sartosienne, capitale et refuge des pirates de tous les océans. Cette Cité-Etat particulière (mais ne le sont-elles pas toutes ?) est une île protégée au nord par de violents et incontrôlables courants, et au sud par des fonds vaseux mobiles qui périment toutes les cartes en quelques jours. Il y aussi des remparts puissants et

Miragliano



des fortifications remplies de machines de guerre ; en fait, Sartosa est réputée comme île imprenable. J'ai moi-même étudié le problème pendant un certain temps, et j'en ai conclu que la seule possibilité sérieuse parmi celles qui ont pu m'apparaître, est une attaque aérienne massive par des créatures volantes suffisamment petites et agiles ,mauvaises cibles pour les machines de guerre. Actuellement, le chef guerrier qui prendrait possession de l'île serait à la tête d'une fortune immense : il y a là un amoncellement inimaginable d'or, de soieries, de joyaux et des entrepôts de la taille des plus grands greniers à grain d'Albion remplis d'objets précieux, butins de dizaines de vaisseaux pirates sillonnant tous les océans. Quant aux vins bretonniens, au vu de la propension des pirates à chanter continuellement, je ne crois pas que les tonneaux restent longtemps dans ces entrepôts.

En Tilée, il y a aussi Miragliano, construite sur un réseau de canaux. C'est une des plus belles cités que j'ai eu la chance de voir. Les palais en calcaire sont décorés de frises sculptées si finement qu'on croirait de la dentelle, et les lents bateaux qui glissent sous les ponts représentent un spectacle très magnifique. Je ne peux cependant omettre, dans une description de Miragliano, de préciser que l'ensemble de la Cité cache des marais puants situés à quelques centaines de mètres dans les terres ; c'est une métaphore de l'essence même de Miragliano, scène privilégiée des intrigues internationales, des agents doubles, et des trahisons.

Tous les combats que les observateurs étrangers relèvent régulièrement entre Cités tiléennes pourraient laisser croire que la Tilée serait une proie facile pour un envahisseur déterminé ; je ne le crois pas. Les Tiléens sont toujours très prudents de ne pas impliquer d'étrangers dans leurs propres problèmes, même si des unités étrangères sont mobilisées dans combats d'origine politique ; et en ceci, il montre une grande sagesse. Au moindre danger extérieur menaçant la Tilée, ils sont prêts à intervenir pour s'assurer une protection mutuelle. Et de s'entre-tuer à nouveau sitôt le problème réglé.

Je suis tout de même content de quitter ces endroits, où l'on mange à des heures impossibles d'une nourriture trop lourde, et où chacun estime de son devoir de fourrer son nez dans les affaires des autres, spécialement des inconnus. Je ne regretterais que le vin, qui vaut largement un bon cru de Bretonnie, mais à part le butin des pirates, je ne vois pas en quoi Sa Majesté pourrait être intéressée par la conquête d'un tel pays : le réseau de ports ne saurait être utile qu'à un gigantesque empire colonial, sans quoi le contrôle de la Mer de Tilée ne serait qu'un luxe inutile. Difficile à garder, de plus, car les pirates arabes, bien que moins valeureux au combat que les Sartosiens, sont plus nombreux. Les seules ressources de la Tilée vraiment appréciables sont contenues dans le paquet que j'ai envoyé à Sa Majesté, en espérant que le Chef des Cuisines de Sa Majesté saura tirer le meilleur parti des provisions, et que l'Orchestre de Sa Majesté saura sortir quelque chose d'audible de la mandoline de Tobaro : il n'y a ici rien de plus intéressant.

Les habitants des Marais Flétris

extrait des "Vies des grands Lucciniens " par Patrizia Vadaltrove

Alessandro Felini, qui effectua tant d'exploits que sa mémoire restera à jamais dans l'histoire et dans le cœur des Lucciniens, traversa, entre autres entreprises, les marais pour atteindre les ruines de la cité sans nom sous laquelle les Hommes-Rats ont construit leur capitale, Abjectalie. On raconte qu'il l'a fait suite à un pari lancé avec des amis un soir de fête dans une taverne. Accompagné de ses deux fidèles compagnons, Paolo Sembrucci, et Paolo "Le Joueur de Flûte", il se dirigea vers le nord et atteignit les profonds marais entre Tobaro et Miragliano. Les trois compagnons pénétrèrent dans la végétation pourrissantes et marchèrent pendant plusieurs jours avant de sortir des frondaisons putrides, se retrouvant aux milieux de champs remplis de végétations noirâtres et nauséabondes cultivées par des hordes d'esclaves mutants informes. Ils virent d'immenses moulins entre les ruines de palais, et ils atteignirent une nuit une des tours de la cité du Rat Cornu. Pour prouver la véracité de ce qu'ils pourraient raconter de retour dans le monde civilisé, ils capturèrent un des hideux Skavens, et ils réussirent à le ramener à Luccini, malgré les dangers.

Il ne fut pas facile de communiquer avec le prisonnier avant plusieurs semaines d'apprentissage de la langue occidentale par le Skaven ; il fallut faire appel aux pouvoirs d'un magicien qui connaisse l'invocation du Don des Langues. Mais les informations obtenues de "Nombreux-Doigts", la traduction approximative de son nom en Queekique, se révélèrent très utiles. En fait, l'expédition de Felini et de ses compagnons fut, en plus d'une preuve remarquable du courage des Lucciniens et de l'existence des Skavens, une source exceptionnelle de renseignements sur la civilisation Skaven... [ici suit dans l'ouvrage de Vadaltrove un résumé des connaissances actuelles du Vieux Monde sur le monde des Skavens]

"Nombreux-Doigts" vécut trois ans dans les caves du palais Sembrucci. Après quelques mois, il arrivait à supporter la lumière solaire pendant un certain temps, parlait Tiléen couramment, avec tout de même un fort accent sifflant, et avait finalement accepté de se laver régulièrement, lorsqu'une maladie de peau inconnue des médecins se déclara et l'emporta rapidement. Mais aujourd'hui, beaucoup de ceux qui ont l'âge de porter une longue barbe blanche se souviennent d'avoir discuté avec lui à travers les fenêtres grillagées du palais Sembrucci, se penchant parfois pour lui offrir quelques morceaux du fromage de Tobaro qu'il aimait tant.

Tobaro - La Cité des Sirènes

Tobaro est une des quatre grandes cités de Tilée. Cette ville côtière abrite 8.000 habitants qui vivent de la pêche, du commerce et de ses mines de fer et d'argent. Le fer de Tobaro est très réputé et entre dans la fabrication des meilleures lames estaliennes. A cause de sa relative petite taille, elle n'a jamais participé a de grandes guerres et s'est forgée une certaine neutralité auprès de chacun de ses puissantes voisines (Magritta et Miragliano). Elle doit son salut aux nombreux pièges naturels dont ses côtes regorgent. Ces falaises et ces énormes blocs de rochers qui parsèment la côte Ouest de Tilée et qui est terminée au Sud par la Pointe des Fous, recueillent des tas de cachettes où les Pirates viennent se cacher ou y déposer leurs butins.



Cette ancienne cité portuaire elfe est principalement accessible par la mer. Il existe bien une route caillouteuse à travers les Montagnes d'Abasko mais cette dernière reste peu sûre. Entrer dans Tobaro est très délicat et se rendre dans l'immense caverne portuaire demande une grande habileté nautique et surtout un navire assez manoeuvrable. Le complexe qui mène à Tobaro est protégé par sept portes qui ouvrent chacune sur une galerie. Chaque galerie est suffisamment grande pour permettre à deux navires de marchands de se croiser. Les vents qui y soufflent quotidiennement son parfois brusques et peuvent surprendre les capitaines les plus expérimentés. Les habitants de la cité ont su se servir de ce phénomène pour se défendre. Ainsi, si une menace pèse sur Tobaro, toutes les portes sont ouvertes, et les vents s'engouffrent, entraînant de violentes bourrasques rendant la navigation impossible à l'intérieur des galeries. Le nom de la cité vient du sifflement que produisent ces vents et qui rappelle les chants des mythiques sirènes.

Ici comme dans les autres cités souveraines, les grandes familles rivales font et défont les pouvoirs en place. Se sont les **Capuletis** qui actuellement dirigent la Cité en collaboration avec les résidents elfes. Le chef de famille actuel se prénomme Pietro. C'est un homme d'âge moyen aimé pour sa bonhomie et son franc parlé. Tobaro est sans doute la cité la moins portée sur la guerre, avec une seule compagnie de mercenaires dirigée par **Giulio Campanelli**, qui appartient à l'autre grande famille de Tobaro et qui finance en partie ces mercenaires. Un des membres de cette dernière contrôlerait une des guildes d'assassins de Miragliano...

Le conflit qui oppose Tobaro à Miragliano est de nature maritime seulement, bien qu'il pourrait rapidement dégénérer en guerre ouverte. Des navires de pêche de Miragliano viennent fréquemment pêcher dans les eaux très poissonneuses proches de Tobaro, ce qui donne lieu à des tensions. Miragliano vient d'accuser Tobaro d'avoir attaqué et coulé corps et biens deux navires de pêche et cette dernière pense qu'un navire de guerre de Miragliano est responsable de la perte d'un navire marchand croisant dans la Mer de Tilée. En fait, ni l'une ni l'autre des deux cité n'est fautive, car se sont là des attaques menées par trois navires Skaven.

Tobaro accueille une petite communauté elfe de 200 individus. Se sont des elfes des mers. Des êtres rudes et fiers qui vivent du commerce avec l'ensemble des cités côtières du Vieux Monde. Ils sont regroupés en familles, chacune liée à un Prince Marchand elfe. Certains d'entre eux sont des descendants directs des anciens maîtres de la Cité des Sirènes. Ces princes se distinguent des autres elfes des mers de par leurs manières et l'opulence de leurs biens. Il existe des accords entre les princes marchands, mais ils sont tenus secrets du reste des marchands humains. Ils vénèrent Mathlann, le Père des Vents, et sont respectés par le reste de la population humaine pour la protection que ce dieu donne à Tobaro et bien sûr la richesse qu'ils apportent à ses habitants. En effet, le tiers des navires de Tobaro appartient aux Princes Marchands. Ils sont pour la plupart de manufacture humaine et les matelots sont humains. Certains pourtant, à l'architecture étrange, viennent tout droit de l'Archipel des Royaumes Elfiques et seulement des elfes connaissant leur maniement (et leurs secrets) naviguent à bord. Leurs bannières multicolores représentant un poisson chat, un soleil rieur ou l'étoile de mer, et présentes sur chacun de leurs navires, sont bien connues de tous. Les elfes des mers sont des adversaires particulièrement redoutés des pirates à cause de leur compétence sans égale en manoeuvre nautique (Cf.: les règles sur les combats).

Les Montagnes d'Abasko sont riches en pierres précieuses et en minerais divers, de Fer et d'Argent

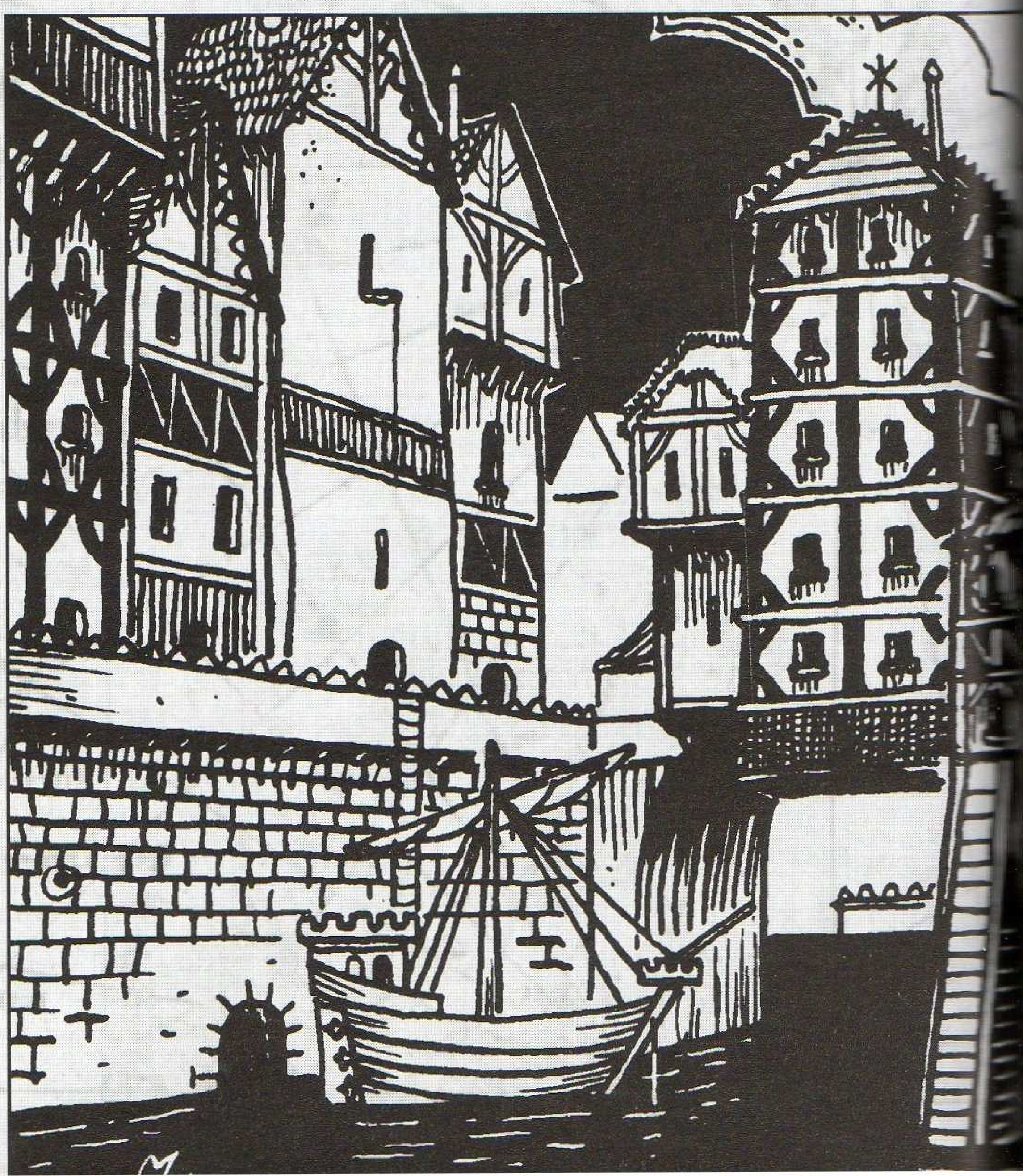


bien sûr, mais également de Gromril. Le Gromril est un minerai qui provient de météorites qui se sont écrasés ici (et ailleurs) depuis la chute des anciens Slanns. Ce minerai, une fois raffiné par les nains, s'appelle le Mithril ou l'Adamant. Ces métaux fantastiques, de couleurs argentées, sont très légers et d'une résistance à toute épreuve. Les Maîtres des forges nains ou Maîtres des runes, les utilisent comme principaux matériaux dans la fabrication d'armes et d'armures enchantées. Ils sont tous deux semblables jusqu'à un certain point. Ainsi, toute personne portant une armure, un bouclier ou même une épée en Adamant, est immunisé à la magie mais ne peut pas/plus incanter ou utiliser une quelconque forme de magie exceptés les pouvoirs de l'objet, et cela tant qu'il est en sa possession. Les humains ne connaissent pas le Mithril et l'Adamant qui sont plus couramment utilisés à l'intérieur des communautés naines. De l'autre côté de la Mer de Tilée, les Montagnes d'Appuccini contiennent également de profonds filons de minerais rares. Là bas, des pièces de monnaies qui ont été frappées à l'effigie de l'ancien Roi nain, Hargrim, sont en Mithril. Les météorites qui contiennent le Gromril renferment parfois des éclats de pierre distordante très purs. Il arrive ainsi que les mineurs nains soient attaqués par des commandos Skaven, ayant repéré la pierre maudite, alors qu'ils exhument l'un de ces gros rochers enterré là depuis 7.000 ans.

Miragliano - La Cité des Mille Ponts

Située près des Marais Flétris, Miragliano est parcourue de canaux et ses rues sont inondées. Les marchés flottant sont situés en différents points de la ville. Ils sont installés sur de grandes barges immobilisées entre elles par de lourds cordages. On y vend du poisson venant de villages alentours, des légumes et des fruits d'Ebino. Le dirigeant actuel est le **Duce Massimiliano** issu de la famille des Cornuti qui a succédé aux Fulvini dont les membres auraient tous été précautionneusement assassinés (Cf.: *Sombre est l'Aile de la Mort*, page 45). Miragliano est peut-être la seule cité Tiléenne avec Campogrotta à avoir des échanges réguliers avec l'Empire, grâce au passage de la Rivière des Echos qui passe sous la Voute.

Elle est bâtie sur de petites îles qui sont interconnectées par des ponts de pierre sur leurs principales voies d'accès. Le principale moyen de locomotion est donc une embarcation à fond plat, maniable et confortable, la gondole. Elle remplace avantageusement la diligence qui est employée dans l'Empire. Plusieurs lois ont interdit aux habitants de Miragliano d'utiliser des carrioles ou de monter à cheval pour se déplacer dans la ville portuaire. L'instabilité et la précarité des ponts reliant les îles en est la raison officielle. Des taxes très élevées limite également la présence d'animaux dans Miragliano. Bref, la gondole est devenu un moyen privilégié pour le transport des passagers et des marchandises. Chaque gondolier doit conduire ses passagers là où ils le désirent, c'est sa vocation première mais il sait également leur indiquer des établissements illégaux ou immoraux comme le font les guides-racoleurs dans d'autres grandes villes. La guilde des gondoliers est



puissante. Elle est soutenu par les Seigneurs du Crime et leurs familles à qui appartiennent les gondoles. Le nombre de gondoles en activité est limité à 154. Tout nouveau gondolier doit attendre que se libère une place pour exercer à son tour, ce qui donne lieu à d'étranges tractations et parfois à des meurtres déguisés en accidents... Mais la loi est celle du silence. Lorsqu'un gondolier a perdu la confiance de la guilde, il doit quitter Miragliano ou s'attendre à des persécutions ou pire encore.

Une autre activité bien connue à Miragliano est la confection de vêtements prestigieux et coûteux. La garde du Duce passe pour avoir les plus beaux uniformes de Tilée. De couleur rouge et or, ils se composent d'un pourpoint et d'un haut de chausse très saillant. Une collerette blanche brodée de dentelles, une chemise de soie et des bottes de cuir fin complètent l'ensemble. L'un de ces grands maîtres artisans est **Romario Fettuchi** que certains soupçonnent d'espionnage pour le compte de Tobaro (Cf.: *Une Croisade* par Daniel Chayvialle).L'inventeur et savant **Leonardo da Miragliano** a installé dans cette cité son Académie d'Art où on y enseigne également la magie et toutes sortes de choses plus ou moins savantes. Leonardo est aidé en cela par cinq enseignants et anciens élèves.

Le pêcheurs sont ici plus rares qu'à Remas depuis qu'un météorite est tombé près de la cité, faisant fuir le poisson et rendant l'eau impropre à la consommation. Comme Miragliano n'a pas de réservoir naturel, des marchands ambulant y vendent l'eau venue des montagnes. A la suite d'une des nombreuses lois votées, et par soucie de garantir la qualité de cette eau, il est devenu interdit d'en vendre sans licence. Une taxe de 10% est prélevée par les autorités, en plus des taxes de restauration prélevées chaque année et qui s'élèvent elles, à 5 Ducats par habitant. Malgré ces taxes, aucun réservoir n'a été construit et bien qu'il soit autorisé de recueillir de l'eau de pluie pour sa consommation personnelle, l'eau est rationnée durant l'Eté. Ce commerce est une source de profits très importants pour quelques familles marchandes de la ville telles que celles des **Cielvini** ou des **Golini**. La ville reste pourtant, par endroits, mal entretenue car les restaurations promises ne sont pas faites. Par exemple, les lourds poteaux de bois qui soutiennent les habitations au dessus de la mer sont rongés par l'eau salée et les ponts n'ont jamais été en aussi mauvais état, provoquant quelques fois de tragiques accidents.

Des lois particulières régissent la ville. Toutes les habitations et les terres se trouvant sous la juridiction de Miragliano appartiennent à la cité. Mais il est possible d'en acheter et d'en devenir propriétaire. Ces terres ne pouvant être revendues par l'acquéreur ni donnée à ses descendants, elles redeviennent, à sa mort, la propriété de la cité. Et cela fonctionne bien. Ceci assure un revenu régulier aux autorités, leur permettant d'entretenir une ou plusieurs armées de mercenaires chaque année. Les registres de Miragliano montrent que certaines des terres dépendant de la cité ont déjà été vendues une dizaine de fois depuis la création de cette loi. Ce droit de la ville sur les terres a entraîné des crimes encore insoupçonnés et des usurpations d'identités impunies. Le laxisme des administrateurs y est pour beaucoup. Ainsi, d'après les épais registres de Miragliano, certains propriétaires auraient aujourd'hui plus de 300 ans et se trouveraient encore en pleine forme (leur décès n'ayant pas été déclaré)! Faut-il pour cela y voir de la nécromancie? Les choses sont évidemment autrement plus simples...

A cause de la loi sur la terre, les Miraglianais



construisent en hauteur en ajoutant des étages à leurs habitations. Aucune règle régit précisément ces constructions à l'équilibre précaire et aucune taxe ne les restreint. Avec la course vers le ciel, les étages inférieurs des maisons sont dans une pénombre perpétuelle, seuls les étages supérieurs semblent bénéficier de la lumière du soleil. Les premiers sont habituellement utilisés comme entrepôts, mais une communauté naine y réside, seule race pouvant supporter de vivre dans l'obscurité et presque sous terre. Pour prévenir les incendies, les torches et les lampes a huile y sont interdits, mais cela ne semble pas gêner les nains. Des catacombes existent sous Miragliano. Peu visitées, elles sont en grande partie scellées et seulement de très anciennes cartes en situent les entrées cachées, empruntées certaines nuits par des personnages masqués.

Tout habitant de Miragliano, dont les juges n'ont pas été corrompus et dont la sentence est une peine de prison, perd automatiquement ses terres et les biens qui s'y trouvent. Ils redeviennent la propriété de la cité qui peut les revendre à sa guise.

Chaque infraction aux lois est puni de mois ou d'années de prison. Il n'y a pas de prison à proprement dite à Miragliano, mais des geôles. Ces geôles sont dispersées le long de trois principaux canaux et se trouvent sous le niveau des eaux, éclairés chacune par une unique lucarne celée de barreaux métalliques. Comme la majorité des constructions de Miragliano, elles sont toutes en mauvais état. Les parois en pierre poreuse suintent d'humidité. Parfois même le mur donnant sur le canal cède et toute la cellule est inondée, ne laissant aucune chance aux malheureux y étant enfermés. Creuser un tunnel dans ces conditions est vain, car l'eau l'envahirait rapidement. S'échapper d'une geôle est impossible, dit-on. D'ailleurs elles accueillent de nombreux prisonniers oubliés là par les autorités.

Une dernière loi, visant à aider le commerce et l'artisanat de Miragliano vient compléter l'ensemble. Tous les prisonniers, même les criminels, peuvent être utilisés comme manouvriers, contre quelques ducatons versés par semaine à l'administrateur des peines. En cas d'accident mortel du prisonnier engagé, l'employeur doit verser une somme de plusieurs centaines de Ducats d'Or. Il arrive de plus en plus souvent que l'amende soit payée par l'employeur au moment où ce dernier vient chercher le criminel. Soit parce qu'il doit lui donner un travail urgent et discret: le corps est alors rarement retrouvé ou celui découvert est défiguré de telle sorte qu'on ne puisse pas constater la supercherie (l'échange d'identité). Soit pour l'assassiner par vengeance: son employeur est alors, bien souvent, un membre de la famille de la victime du criminel. La famille est très importante en Tilée et la vengeance d'un crime par le crime (Vendetta) est chose normale, presque un droit. Voilà pourquoi personne ne s'étonne de telles pratiques.

Il existe quelques sociétés secrètes. Des guildes d'assassin bien sûr comme les Cacciabores dell'Ombra) et des syndicats de marchands (dont les activités sont plus ou moins officielles). Face a la présence grandissante de l'administration et des lois, des hommes organisent en secret la perte des autorités. Se sont de anarchistes. Ils se réunissent près des bâtiments officiels et des agitateurs distribuent des tractes sur les marchés flottant. «Ecrasons l'infâme!» Un groupe d'anarchistes baptisé «**Les Dix**» composé de nobles et des marchands fait beaucoup parler de lui en ce moment. Leurs actions vont souvent plus loin. Quelques attentats contre il Duce sont à leur actif...

La Compagnie des **Fléaux Ecarlates** commandée par le capitaine **Frederick Unwritt**, un ancien gladiateur, vient d'être engagée pour soutenir l'armée régulière de Miragliano dans ses conflits réguliers avec Remas. Cette compagnie de mercenaires est célèbre pour avoir maté, en une journée, le soulèvement populaire d'Altdorf qui avait complètement débordé les forces de la capitale en 2511. On soupçonne le Duc d'avoir engagé ces mercenaires non pas seulement pour défendre la cité des attaques de Remas mais bien pour pouvoir en user contre un soulèvement possible de la population... La compagnie s'est dernièrement adjointe une unité de sapeurs nains très expérimentés dont la spécialité est l'excavation de galeries, pour pénétrer à l'intérieur de fortifications ennemies. Cette unité appartient à la compagnie naines mercenaire des **Marteaux de Dondur**. Mais se sont les mercenaires du **25eme Régiment de Lanciers** d'Udolpho qui sont depuis toujours au service de la cité.

Les assassins adeptes d'une secte de Khaine à Miragliano portent un masque blanc ou noir suivant que l'assassinat se passe de jour ou de nuit. Ces masques ne couvrent pas la bouche. Seulement les yeux et les pommettes. Ils ont un long nez crochu qui effraie la plupart des adultes mais font rire les enfants. Chaque assassin a son masque fétiche et tous sont différents ce qui leur permet de se reconnaître entre eux. De jour, bien qu'ils se déplacent par divers moyens discrets (par des souterrains ou les égouts, par les toits ou les ruelles étroites) et qu'ils cachent leur tête masquée dans une capuche, il arrive que les habitants croisent leur regard. Mais s'ils ne sont pas la cible de l'assassin, ils ne craignent rien. Ces adeptes du Seigneur du Meurtre utilisent principalement des armes blanches. Ils doivent donc se rendre au contact avec leur cible, en évitant tous les obstacles. Ils profitent par exemple de la garde réduite qui encadre un notable lors de sa venue à l'intérieur d'un temple, pour l'assassiner. Mais, la nuit, ils peuvent s'infiltrer dans les appartements de leur victime, le tuer dans son sommeil et ce, quelque soit l'endroit où il se cloître, grâce aux plans précis qu'ils possèdent. Cinq coups portés signifient que la cause du meurtre est le vol. Sept, c'est la jalousie et neuf blessures est le signe d'une vengeance accomplie. Les habitants de Miragliano connaissent quel doit être leur attitude

lorsqu'ils aperçoivent l'un d'eux. Tout passant doit se découvrir en signe de respect, ou détourner les yeux lorsqu'ils croisent un de ces hommes masqués, les femmes doivent fermer leurs volets et condamner leur porte. Et surtout, ne jamais intervenir ou les gêner dans leur travail. Ne pas aider ou venir au secours de la victime. La garde se trouve rarement proche de là, car les guildes d'assassins mettent un point d'honneur à ce que le travail soit effectué sans problème. Ainsi, lorsqu'une tentative d'assassinat à lieu, c'est un secret pour personne. Son nom est peint deux jours plus tôt sur les murs de la ville. Des miliciens sont parfois même mobilisés pour écarter les curieux des lieux fréquentés par la future victime.



Un dirigeant se doit d'écouter son peuple. C'est pourquoi, le Duce s'est entouré de conseillés et permet aux habitants de venir lui faire connaître leur mécontentement. Les plaintes doivent être formulées par écrit et peuvent être déposées anonymement dans des urnes creusées dans chacun des murs extérieurs du Palais. Chaque plainte est ensuite lue par l'un des nombreux scribes qui administrent les affaires quotidiennes du Duc. Ces scribes peuvent également rédiger les lettres qui leur sont dictées. Bien sûr, parmi les plaintes, il y a des révélations anonymes et des accusations secrètes car l'âme humaine est ainsi faite qu'elle n'échappe à aucun vice. On dit que les espions du Duc se servent des gueules de lions (les urnes sont nommées ainsi à cause de la sculpture dans laquelle il faut mettre la main pour y déposer sa plainte) pour transmettre des documents importants au palais sans être aperçu franchissant la porte. Des soldats surveilleraient les urnes. Ils n'hésiteraient pas dit-on à appréhender des habitants venant y glisser des plaintes. Malgré ces rumeurs d'arrestations, les miraglianais continuent de mettre leurs lettres dans les gueules de lions, le jour comme la nuit.

Notes au MJ: Miragliano est un projet disponible sur internet (d'environ 50 pages) qui grandit et se développe perpétuellement. Nous vous invitons à le consulter à partir du site d'Oliver Rosenkranz (Berlin).

Remas - La Cité des Pêcheurs

Remas est une cité de 14.000 habitants environ. Sans doute la plus puissante militairement. Elle a de nombreux alliés parmi les cités souveraines de moindre importance (Organza, Lambrusco...). Le dirigeant actuel est le Prince **Lorenzo di Pazzi** que le peuple a baptisé Lorenzo l'Extraordinaire à cause des merveilles antiques qu'il aurait su préserver des voleurs et qu'il aurait aujourd'hui à l'abri dans son palais.Installée sur un promontoire géant et derrière ses deux lignes de murs, la cité entretient une forte armée de mercenaires. Ainsi, après avoir combattu de nombreuses années pour le compte du Duc de Miragliano, la compagnie des **Libres Forestiers du Stirland** est passée de l'autre côté, celui de Remas, contre la promesse de gages plus importants. Une autre compagnie, dont tous les membres sont tiléens, est commandée par **Angelo II Scorticatore** (l'Ecorcheur) qui est peu aimé par Lorenzo et la population de Remas, est au service de la cité depuis trois ans. Ses troupes sont réputées pour leurs actions répressives dans les campagnes avoisinantes. Elle porte le nom symbolique **de La Quinta Legion** (la cinquième légion).

La ville compte de nombreux bâtiments très anciens et des vestiges d'une époque indéterminée. Les nobles et les marchands riches vivent dans le faste et le luxe de splendides palais de marbre. Le temple de Manann, ici le plus beau de Tilée, regorge de dons et des richesses provenant de la mer. On y trouve des dizaines de cascades et des jeux d'eau. Les prêtres y baignent leur visage plusieurs fois par jour pour se purifier l'esprit. Les grands bassins qui entourent le temple ont servi lors des nombreux incendies et ont joué un rôle très important en sauvant plusieurs fois la ville. Le port de Remas est situé au fond d'un immense lagon poissonneux. Les Remains sont avant tout des pêcheurs et des marchands mais certains équipages peuvent se transformer en de terribles pirates, attaquant principalement les navires Magrittains et ceux de Miragliano, leurs ennemis de toujours. Le commerce du poisson est florissant et les nombreuses petites embarcations de pêcheurs remplissent le port, empêchant parfois les gros navires d'en sortir. La guilde des Pêcheurs ainsi que celle des Manouvriers sont très puissantes. A tel point, qu'elles peuvent décider de fermer le port à tout navire étranger pendant plusieurs semaines, en réservant ainsi l'exclusivité aux seules embarcations de Remas.

Des combats de gladiateurs sont régulièrement organisés pour le peuple dans l'arène de l'ancien Empereur de Tilée qui peut contenir jusqu'à 2800 spectateurs. L'entrée est fixée à 1 ou 2 Ducats suivant l'importance et la durée de la manifestation. **Lorenzo dei Pazzi** aime spécialement ces jeux et s'y rend presque à chaque manifestation comme le faisaient jadis ses ancêtres. Des gladiateurs s'y affrontent parfois à mort. Certains combats les opposent même à des monstres hideux affamés, des hommes bêtes capturées les jours précédents dans les Montagnes d'Apuccini. Des combats d'animaux exotiques achetés aux marchands arabes ou prélevés parmi les spécimens de **l'Emir Mohamed Ben-Khaled**, souverain de Wargla, font le grand plaisir des foules. De retour de Lustrianie, un capitaine tiléen inconnu aurait dernièrement vendu aux arènes deux spécimens de félins au poil bleu et à la crinière rousse. La milice est souvent en alerte car les jeux entraînent des bagarres qui aboutissent parfois à des débordements et à des émeutes dans la cité. Chaque année, les arènes accueillent le plus grand tournoi de courses de chariots. Elles opposent de nombreux conducteurs d'attelages, venus des quatre coins de Tilée et du Vieux Monde! Là aussi les spectacle attire de nombreux tiléens et les incidents sont nombreux.

Lorenzo dei Passi conserve certains échanges avec l'Arabie, l'ennemi d'hier. Il a ainsi accepté d'être le geôlier du prince arabe **Abdel El Qabir** en fuite, en échange d'une somme d'argent, se montant à 10.000 Dinars par an, et payée par le frère du prisonnier, le sultan d'Arabie. Lorenzo fut soupçonné d'avoir envoyé des émissaires pour empoisonner les réserves d'eau de Miragliano. Alphonso, son frère, a d'ailleurs été accusé d'avoir tenté de le faire. Il se trouve dans les geôles miraglianaises et Lorenzo ne semble pas faire tout son possible pour l'en sortir... Le sultan d'Arabie est également désigné coupable dans cette affaire (le poison, en grande quantité, viendrait des laboratoires de ses alchimistes personnels) par le Duc de Miragliano et enfin, les bateaux arabes navigant dans la mer de Tilée sont considérés comme ennemis depuis deux ans.

Le prêtre supérieur du Temple de Shallya a quitté Remas pour se rendre à Couronne où il a été désigné comme grand prêtre et ministre du **Roi Charles de Bretonnie** en 2515. Il s'agit bien sûr du **Cardinal Mazziani** (Cf.: *Pour la Gloire d'Ulric*). Il a été remplacé à Remas par **Alinardo da Casale**, un jeune prêtre qui semble beaucoup plaire aux Soeurs de Shallya.

Note au MJ: Alinardo était en vérité un vieil homme originaire de la ville de Spomanti (Cf.: Carte). Durant son voyage, il fut attaqué par des brigands descendus des Montagnes d'Appuccini. Tous les gardes furent tués et Alinardo fut mortellement blessé. Volé de tous ses biens, il ne restait plus sur lui que le document attestant de son identité. C'est un certain **Marco di Casimo**, Maître Voleur bien connu et clerc de Ranald (niveau 3), qui découvrit sa dépouille... Marco devint officiellement grand prêtre du temple de Shallya quelques mois avant qu'Ibrahim accède lui, au trône du Roi des Pirates de Sartosa. Depuis près de deux ans, détournement de fonds, corruption et vols sont commis au nez (et à la barbe!) de la déesse Shallya.



Luccini - La Cité de Morr

Remarque: Cette cité, plus proche de Sartosa que n'importe qu'elle autre, est logiquement abordée ici avec plus de détails que les trois précédentes.

En quelques mots, Luccini est une cité de 20.000 habitants et le Doge actuel est **Silvio Spinaldo**. Luccini est une cité tranquille malgré la faible distance qui la sépare de l'île de Sartosa qui se trouve de l'autre côté du détroit. D'ailleurs, elle ne souffre pas d'avantage de la piraterie que ses cités soeurs. La majeure partie des ressources de la ville proviennent du commerce maritime. La sécurité de la cité est également ici aussi entre les mains de mercenaires. La compagnie **de Grifo da Luccini** est sans doute la plus fidèle d'entre elles.

Légendes

Sont histoire remonte à une époque bien plus reculée que celle dont ont veut bien lui donner. Dans ces temps anciens, quand les elfes étaient encore nombreux dans le Vieux Monde, des prêtres du Dieu des Rêves et de la Mort, Sarriel, lui demandèrent de choisir un site où ils pourraient construire une ville en son nom. Le Dieu des Rêves leur indiqua un lieu situé sur la péninsule de Tilée, leur disant qu'ici le monde réel et celui des rêves était plus proche que partout ailleurs. Il montra où ils pouvaient trouver la pierre dont ils devaient se servir pour la construction, une étrange pierre noire. Les elfes construisirent une ville, utilisant la pierre noire comme la nuit parce qu'ils voulaient la nuit pour qu'ils puissent rêver. Ils érigèrent un temple dédié a leur Dieu, pour qu'il soit leur guide dans la dimension onirique. Il s'appelèrent eux mêmes les Elfes Rêvant et donnèrent pour nom à leur ville, la Portes des Rêves. La construction de la Porte des Rêves date d'environ 3000 ans avant le couronnement de Sigmar.

Ce peuple bon grandit sous la protection de Sarriel qui leur ouvrit les portes de son royaume. Malheureusement, ils voyagèrent trop loin, vers d'autres royaumes qu'ils n'auraient pas dû visiter. Poussés par leur insatiable soif de savoir, les elfes n'entendaient plus les mises en gardes des prêtres. Ils visitèrent le Royaume des Morts, si proche de celui des rêves et leurs connaissances s'accrurent. Ils s'adonnèrent à la nécromancie et à la démonologie. Des squelettes, des golems de chair et des esprits parcouraient les rues de la ville. La Porte des Rêves fut rebaptisée la Porte des Cauchemars. La colère de Sarriel grandit.

Durant la célébration de la fondation de la cité, une lumière venu de la lune Morrslieb frappa le temple, le faisant briller d'une façon inquiétante. Les portes du temple se refermèrent sur les prêtres restés à l'intérieur. Morrslieb disparu dans une obscurité insondable et un silence inhabituel s'abattit sur la Porte des Cauchemars. Le cauchemar venait de débuter. Les elfes disent que cette nuit là, Sarriel pleura pour ses fils bien aimés, mais il ne pouvait les sauver, car ils s'étaient détournés de lui et lui ne devait pas leur accorder plus de puissance. Des cris monstrueux s'élevèrent jusqu'au ciel. Au petit matin, les portes du temple s'ouvrirent pour laisser enfin sortir les prêtres. De la ville, il ne restait plus que des ruines, la majeur partie des habitants avait été tuée et les quelques survivants étaient devenus fous. Les portes se refermèrent définitivement et ils partirent pour ne jamais revenir.

Le Port de Luccini est le plus important de Tilée. Il accueille des navires en provenance d'Arabie, des Principautés Frontalières et des cargaisons en provenance de la lointaine Cathay. L'ensemble des marchandises débarquées ici comprennent des fruits exotiques, des épices, de la soie et des bois rares. Les productions locales (les olives, le vin, le grain, la viande et les chevaux) sont partent d'ici pour la plupart des autres cités portuaires des mers du Sud. Le port s'étend sur une crique naturelle et tout proche sur trouve l'immense phare à base carrée, réalisé en pierre noire. De nombreuses légendes parlent de cette construction qui est devenue le symbole de la cité.

Il est dit qu'il fut bâti par un nain, il y a environ 3500 ans. Il utilisa des technologies très avancées et des engins de levage immenses pour élever cette tour et pour en faire la plus haute. Le phare terminé atteignait 600 mètres de hauteur, bien plus que celui construit à la même époque par les elfes et qui existe encore dans le port de l'Anguille. Les elfes, envieux et jaloux, poussèrent le Maître Artisan du haut du sommet et détruisirent la moitié de la tour du nain. Ces faits déclenchèrent une guerre sans fin entre les nains et les elfes. Le phare que l'on peut voir aujourd'hui à Luccini ne mesure plus qu'environ 300 mètres et les restes de son sommet se trouvent toujours au fond de la profonde baye du port.



La République de Luccini

D'après «Luccini la Superbe: un guide de la ville» du

chroniqueur **Giovanni Muraforte** de Luccini.

Les cités se trouvant sur les côtes de Tilée ont eu un développement rapide. La Tilée n'est pas constituée d'un seul Etat: aucune des cités n'a vraiment la même langue ni la même culture et chacune gouverne indépendamment un petit territoire. Certaines sont gouvernées par les marchands et les guildes de commerce, d'autres sont gouvernées par un seigneur ou un prince. Certaines, comme Luccini, ont un gouvernement démocratique.

Luccini est l'un des principaux ports du Vieux Monde, avec une population de 20.000 habitants dont la moitié seulement vit à l'intérieur des murs. Elle fut construite sur les ruines d'un ancien port elfique bâtit il y a des centaines d'années avec une mystérieuse pierre noire prise à qui sait quelle montagne... Cette pierre a été utilisée également par les bâtisseurs de Luccini, dans quelques édifices, pour ne rien gaspiller. Par exemple, les toitures des maisons de Luccini ont été réalisé avec cette pierre que les habitants appellent «Gradesia». A partir de l'esplanade du Castellozzo, la vue donne sur les toits noirs, presque gris à cause de la lumière du soleil et sur le port aux blocs de pierre gigantesques.

Près du vieux phare se trouve l'un des plus actifs chantier naval du Vieux Monde. L'activité y est presque frénétique. On y fabrique et on y répare des navires de toutes tailles (au moins une fois par mois, un nouveau vaisseau est mis à l'eau). Le bâtiment de l'Académie de Construction Navale, un grand bâtiment sans étage, s'étend le long des docks. Ici étudient les futurs constructeurs de navires et ceux qui veulent débuter une carrière militaire dans la marine marchande ou militaire de la République. Le Registre Maritime de la cité est tenu par le scribe **Ugolino des Grillo**. Y figurent l'ensemble des navires de Luccini ainsi que leurs caractéristiques propres (Cf.: Les Forces en Présence).

La Cité de Luccini s'élève sur des collines disposées en cercle, face au détroit. De chaque côté s'étendent les Basses Terres qui bordées par les Montagnes d'Appuccini. La configuration naturelle de cette baie en a fait le lieu idéal pour la construction d'une cité portuaire, protégée grâce à la mer et grâce aux collines. Deux principaux passages relient Luccini aux Basses Terres: celui de la «Bouilloire» et celui de «Manicotto».

La principale ville des Basses Terres, qui dépend de la République, est Villafranca. Cette ville possède l'un des plus grand régiment d'arbalétriers, **les Balestrieri**, de la toute Tilée. Ils peuvent participer à n'importe quelle guerre déclenchée par Luccini et seront les premiers à se mobiliser pour défendre la cité. Mustaggio, Dertona, Pavanetta et Felsinora sont des villages agricoles où chaque année ont lieu des foires importantes. La Foire au Bétail de Dertona, le Marché de Chevaux de Felsinora, le Spectacle des pâtes de Mustaggio. La «Trite», qui accompagne les pâtes est une sauce spéciale fabriquée à partir de plantes aromatiques qui poussent dans les environs de Luccini.

L'une des caractéristiques qu'un voyageur peut remarquer en arrivant la première fois à Luccini, se sont les rues étroites, les petites places allongées, le grand nombre de commerces. Dans le centre, les rues principales portent le nom de chacune des activités principales qui y sont installées. Il y a la Rue des Bouchers, la «Vico (petite rue)» des Joaillier, la Rue des Boulangers, la «Vico» des Fileurs de Laine, la Rue des Toiliers, la Place des Herboristes, etc.

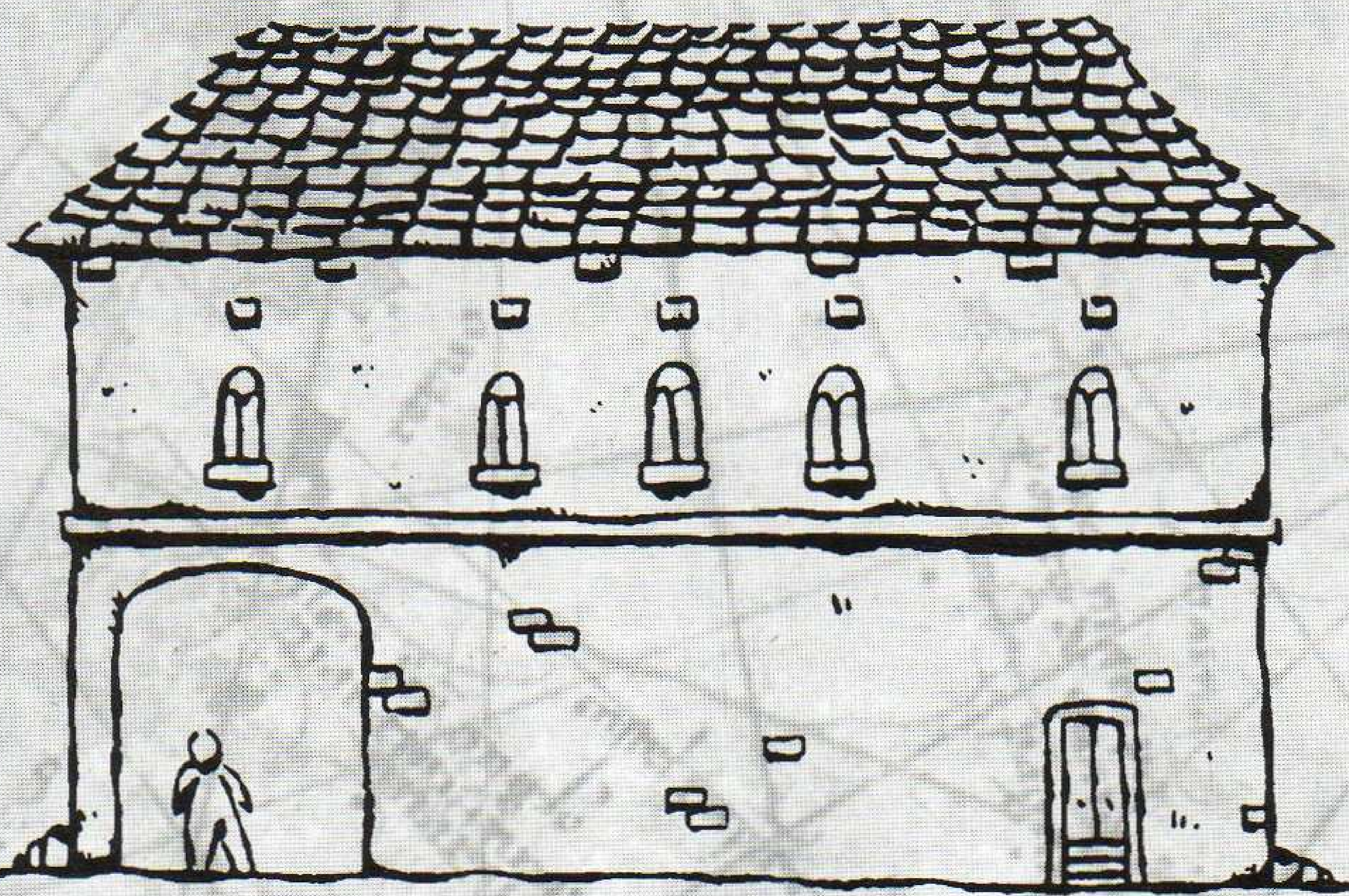
La ville à l'intérieur des murs est divisée en huit quartiers. Il y a des bureaux locaux administrés par des «Consoli» dans chaque quartier. A cause de leurs petites dimensions, les seuls moyens de transports autorisés sont des mules publiques particulièrement têtues et le «Careghino» qui est une petite chaise à porteurs (dont le prix de la course est assez élevé). Il est interdit de circuler a cheval, avec une carriole, une calèche ou tout moyen de locomotion qui encombrerait les rues ou provoquerait des accidents. Les résidents possèdent une mule mais ils doivent payer une Taxe de Circulation et montrer le document prouvant le paiement de la taxe à chaque carrefour contrôlé par la milice.

Le Chef de la République est un Doge. Avant 1821, sa fonction n'était pas limitée dans le temps et des élections étaient à nouveau organisée qu'à sa mort. Aujourd'hui, le Doge est choisi parmi les membres de trois familles et élu pour une durée de 5 ans. Les familles sont les suivantes: les **Rubertino**, les **Doriacosta** et les **Spinaldo**. La république est formée de deux conseils. Le principal est le Grand Conseil, est composé du Doge, du «Grand'Ammiraglio» ou Grand Amiral, d'un nombre varié de «Magistri» ou Magistrats, et de Gouverneurs (ici des administrateurs moins puissant qu'en Bretonnie). Le Second Conseil, présidé par un Magistro, est composé par le chef de la milice, les huit Consoli, douze Procuratori et par un nombre variable de représentants des corporations (marchands, artisans).Les Procuratori administrent chacune des communes de la République avec pour tâche de collecter les taxes et d'appliquer les lois. Les communes sont neufs territoires de Luccini se trouvant à l'extérieur des murs de la ville.

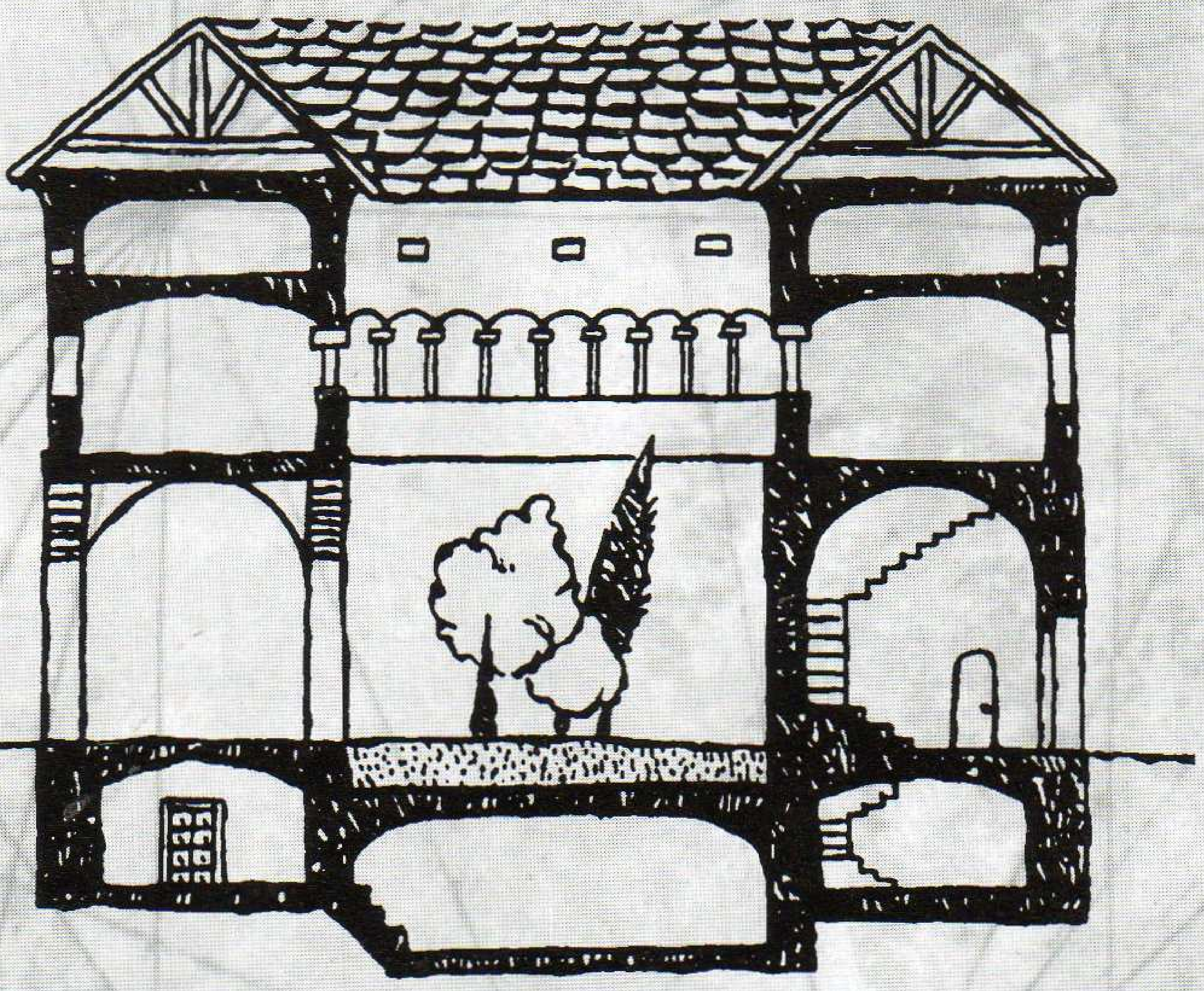
Autres Informations

Une Course de chevaux est organisée deux fois par an, dans les rues même de Luccini et à travers les quartiers populaires. Cette activité date de l'époque où les estaliens régnaient sur la ville comme sur une grande partie du Sud du pays. La première course fut organisée en 2340. Elle opposa quatre nobles tiléens à quatre occupants estaliens. Elle avait pour but de divertir la population et pour enjeu l'honneur des

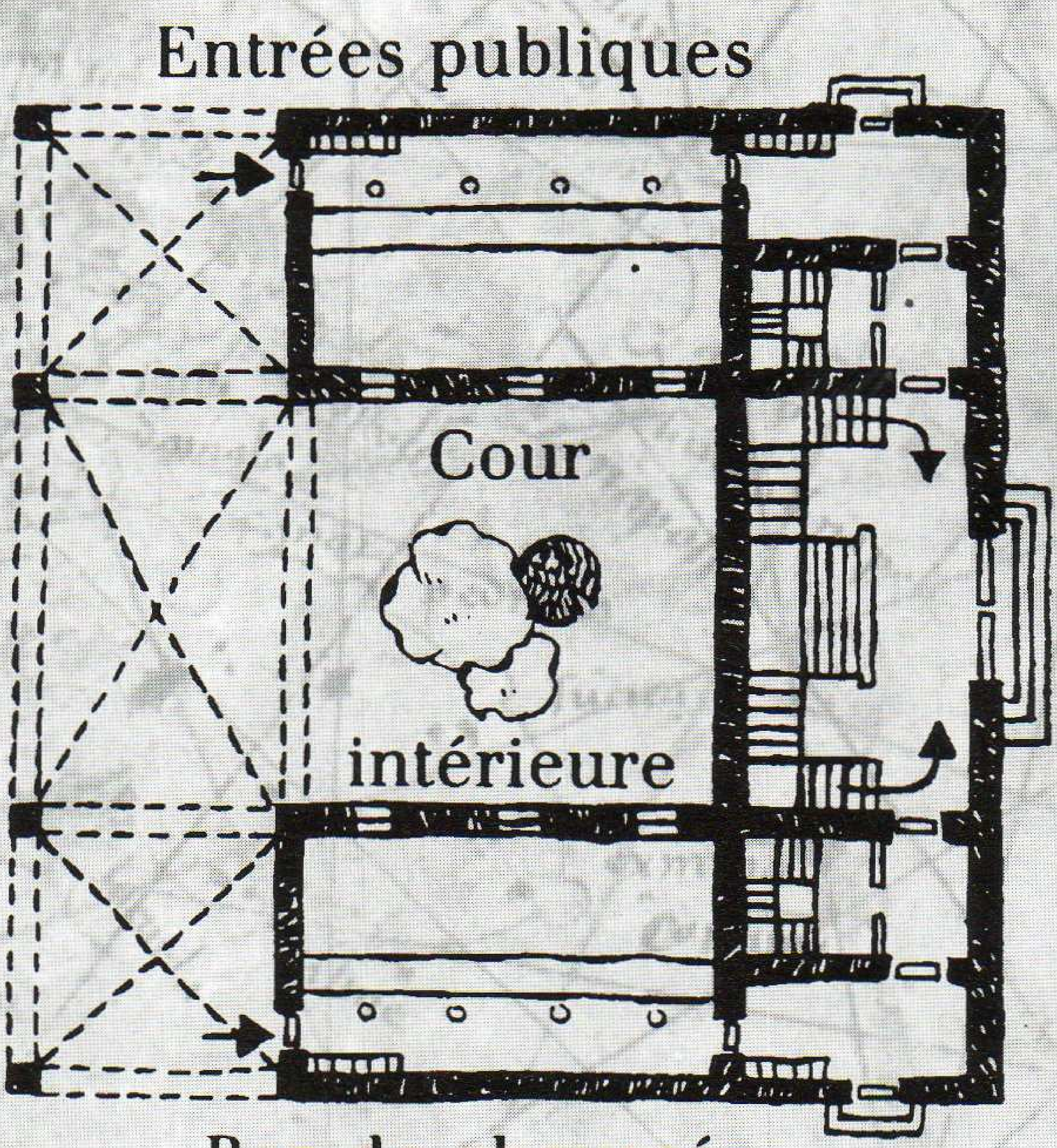
Banco del Giorgione



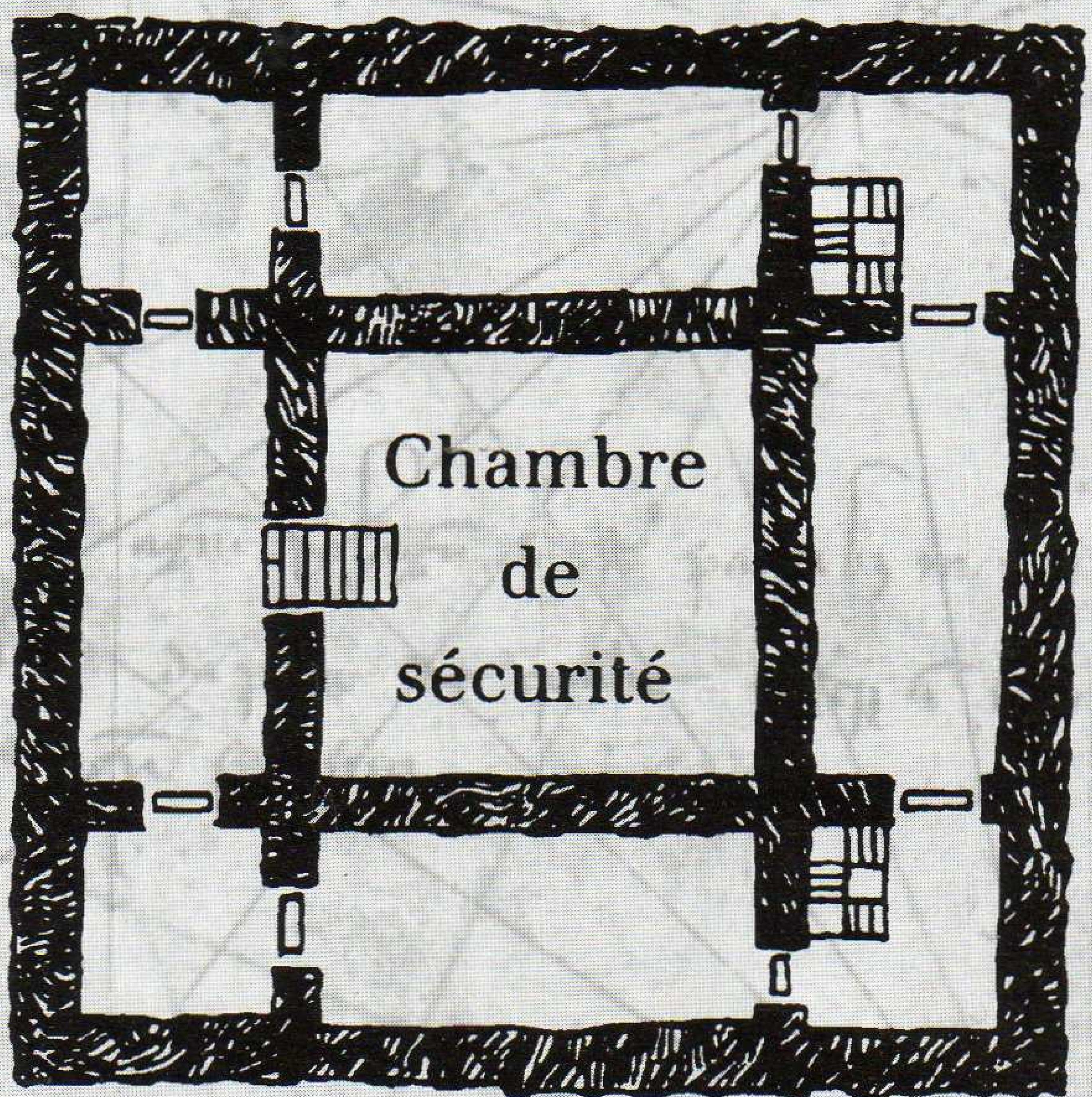
Façade



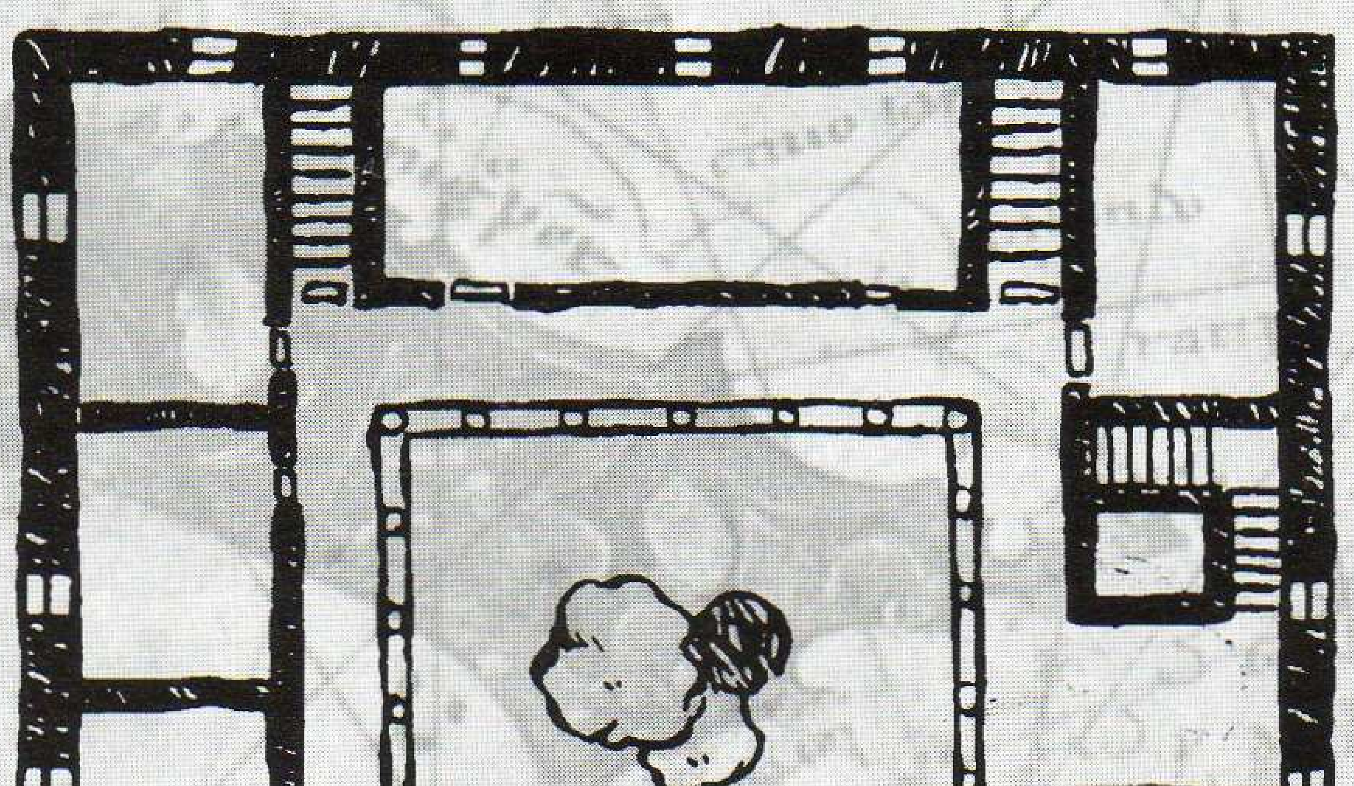
Vu en coupe



Rez-de-chaussée



Souterrains



Premier étage



Toiture

(voir déscriptif page suivante)

Lucciniens. Aujourd'hui, chacune des grandes familles de Luccini participe à la course et y présente un cavalier et une monture. Le Royaume d'Astarios a également la possibilité de présenter un champion au départ mais lorsque cela n'est pas le cas, la place libre peut être occupée par n'importe quel estalien de bonne famille ou, à défaut, un habitant de la cité. Le tracé de la course est à chaque fois différent. Elle est organisée par un comité de marchands et actuellement présidé par **Astolfo Colaianni** et un prix de 1.300 Ducats est la récompense du vainqueur.

La Girouette est la gazette de Luccini. Elle porte bien son nom puisqu'elle est totalement indépendante dans la mesure ou, l'auteur, **Giacomo Caldi** obtient discrètement pour lui et ses huit Chroniqueurs (Cf.: *Manuel du Joueur*), des sommes d'argent importantes venant soit de l'une ou de l'autre des principales familles de la cité. Les articles sont toujours superficiels et aucune accusation directe n'y est faite, car Giacomo Caldi a peur d'avoir à subir la colère d'un de ses mécènes.

Depuis toujours, Luccini perd ses jeunes enfants. Ces enfants sont enlevés dès leur naissance ou disparaissent plus tard, dans les rues de la ville. Personne n'a jamais su pourquoi bien que des légendes circulent... Les pirates de Sartosa seraient les kidnappeurs. Plus tard, ces enfants, devenus orphelins, seraient parmi les plus grands pirates de l'Ile. Chacune des mères de Luccini protègent aujourd'hui farouchement leurs enfants. Elles les tiennent enfermées et les surveillent nuits et jours. Les fugues sont devenues en fait très nombreuses à cause de cela... Il est facile pour quiconque de rejoindre les pirates de Sartosa. Pour cela, il suffit de traverser les quelques kilomètres qui séparent les côtes de Luccini et de l'Ile. Pourtant, aucun pilote ne connaît aussi bien le détroit que les habitants de Sartosa... Malgré les risques que cela comporte, certaines auberges installées sur les quais de Luccini abritent des pirates. Ces hors-la-loi des mers s'y rendent souvent pour recueillir des informations sur les navires du port et leurs cargaisons, pour y vendre les leurs, ou encore y recruter des membres d'équipage et de jeunes combattants.

La Banco del Giogione
(voir plan page précédante)

Elle fut fondée par les trois plus riches familles de la cité, la même année durant laquelle eut lieu la Première Guerre de la Mer (en 1624). Elle permis de répartir les dettes de la cité sur plusieurs dizaines d'années et empêcha la ruine de Luccini. En fait, la Banco del Giogione fut sans doute la première à instaurer le «Cambiale», ou lettre de change, un morceau de papier qui a valeur d'argent, celle dont la somme y est inscrite. La grande Ecole d'Economie et de Mathématiques fréquentée par la jeune noblesse du Vieux Monde est financée par la Banco del Giogione qui est réputée pour renfermer quelque part dans ses coffres, la plus énorme quantité d'or que l'on puisse imaginer. Mais peut-être que cet or n'existe-t-il plus et que Giovanni Rubartino imprime aujourd'hui bien plus de Cambiale qu'il ne devrait?

Le Mausolée de Morr

C'est à Luccini que se trouve le plus grand Temple de Morr, une divinité qui a de nombreux partisans en Tilée. Ici se trouve le plus important Mausolée du Monde Connu et son cimetière, le Cimetière Monumental, dont les tombes ont été sculptées et gravées par les plus grands maîtres. Le Sanctuaire est une construction sobre entourée de parterres de gazon et de gravier, sans tour et avec quelques grandes fenêtres. Tout y est calme et tranquillité, et les prêtres ont fait voeux de silence. Le Sanctuaire a quatre portes gigantesques, en permanence ouvertes, laissant ainsi entrer les âmes venant des quatre points cardinaux pour rejoindre le Dieu.

Il y a deux ordres dans le Temple de Morr: Les «Custodes Portarum» (les Gardes des Portes) et les «Custodes Vagantes» (les Gardes Errants). Les Custodes Portarum se consacrent aux tâches religieuses, à l'entretient des tombes et à d'autres services divins. Ils sont très nombreux et vivent à l'intérieur du Temple. Les Custodes Vagantes ont pour mission de poursuivre et de capturer ou tuer les nécromanciens, les pilleurs de tombes, et les adeptes du Dieu Khaine. Il voyagent à travers la Tilée et les autres nations du Vieux Monde. Le plus connu d'entre eux est **Don Antonio Silari**, qui devint célèbre après avoir raconté son histoire. Il intitula son ouvrage «Al Servizio di Morr» (Au Service de Morr).

Touts les dix ans, les prêtres de Morr se rendent à Luccini pour discuter de théologie. Différents magistrats, des gouverneurs et des Procuratoris sont des initiés ou des prêtres de Morr. Chacune des grandes familles de Luccini, mais surtout les Doriacosta et les Spinaldo, organisent et paient des offices dans le Temple de Morr.

L'Université de Magie

Bien avant que Luccini tombe sous la domination de l'ancien Empire de Remas, un nombre sans cesse croissant de Nécromanciens et de démonistes venait s'installer dans la cité qui était alors devenu le cœur de la magie noire en Tilée. Avec les années, l'attitude des autorités a changé. En, l'an 30, furent instituées des taxes et des lois concernant exclusivement les sorciers et tous ceux qui se prétendaient magiciens. Puis, en l'an 196, toute magie a été bannie de Luccini et de nombreux sorciers furent jugés, emprisonnés ou tués pour pratique illégale de la sorcellerie. A nouveau, de 1102 à 1142, une seconde période de tolérance attira des sorciers de tous bords vers Luccini mais la répression les chassa tous à nouveau. A partir de 1870, avec l'abolition des taxes sur les pratiques magiques, la situation devint impossible après

quelques années. L'Ordre des Custodes Vagantes fut alors créé au temple de Morr et des projets de croisades contre la nécromancie et ses vils représentants furent lancés. Une dernière fois encore, la plupart des nécromants furent assassinés et la majorité des autres sorciers quitta la cité. En 1997, un accord entre les autorités, le Temple de Morr et les représentants des sorciers exilés fut signé. Semblable à l'Université de Magie d'Altdorf, cette école accueille des apprentis sorciers et des sorciers de niveaux supérieurs souhaitant se spécialiser ou progresser dans leur art sous la surveillance des prêtres de Morr qui y sont admis en temps qu'observateurs. Aujourd'hui, bien que la magie soit tolérée, il est interdit d'enseigner à l'extérieur des murs de l'université, qu'en à la pratique... Depuis 2513, les taxes sur la magie ont été restaurées, remplissant ainsi avantageusement les caisses de la République.

Quelques Grands Noms

Les habitants de Luccini sont de courageux marins et des commerçants habiles. Quelqu'un disait d'eux qu'ils sont pour la plupart des escrocs cupides, mais leur proverbiale avarice n'est que de la prudence comme le dit la devise de la ville: «Economie et Persévérance» . Voici donc quelques personnages historiques et d'autres plus contemporains aux PJ.

Les plus grands noms de l'histoire de Luccini sont les suivants :

Alberico Spinaldo, (2382-2470) Grand prêtre de Morr.

Alessio Rubartino, (1563-1619) Doge qui a fait le pacte avec le Seigneur Skarquek.

Arturo Cacciagrande, (2169-2231) Héros de la Bataille du Marais (2192). (*)

Giovanni Antonio Soldati, (1599-1675) Chef de l'insurrection de 1619.

Oberto Rubartino (1291-1366) Premier Doge de Luccini (1326).

Paolo Spinaldo, (2387-2462) Premier Doge après la chute des Astarios (2401).

Simonetta Doriacosta, (2241-2283) Seconde femme du roi Ferdinando I d'Astarios.

Ubaldo Spinaldo, (1097-1198) Premier Podestà de Luccini (1124).

Les plus brillants contemporains sont :

Aldo Estaliensi (2463) Decano (Doyen) de l'Université de Magie de Miragliano. (*)

Alessandro Felini, (2454) Agitateur exilé à Tobaro. (*)

Arnaldo Angioleo, (2466) Procuratori de Villa Taggia et Prêtre de Morr.

Astolfo Colaianni de Luccini, (2452) Historien, érudit et enseignant. (*)

Bartolomeo Solleone, (2436) appelé Bartolomeo da Luccini, courageux navigateur. (*)

Caterina Doriacosta, (2440) prêtresse de Morr et gardienne du Cimetière Monumental.

Costanza Mordigliani da Felsinora, (2470) Magistrat de l'économie, une femme très riche. Elle a écrit le "Manuel de l'Equitation pour les Gentilshommes et les Soldats". (*)

Don Antonio Silari (2458) Appartient à l'Ordre des Custodes Vagantes de Morr, il a écrit "Au Service de Morr".

Federico di Montaldo, (2472) Grand Ammiraglio de la flotte de Luccini.

Francesco da Pavanetta, (2443) Raconteur de Luccini, il a écrit quelques ballades. (*)

Galeazzo Rinaldi, (2449) Sovrintendenze du Cappucci Grigi (secrètement cultiste de Khaine).

Giovanni Muraforte da Luccini, (2423) érudit et Chroniqueur de la République, il a écrit "Luccini la Splendide: un guide de la cité", "Les Forces Anciennes" sur les Druides et bien d'autres livres. (*)

Giovanni Rubartino, (2439) Riche armateur et dirigeant de la "Banco del Giorgione". (*)

Gualtiero della Serra, (2452) Magistri des Custodes, la deuxième fonction après celle de Doge.

Martino Doriacosta, (2454) Doge pendant les années 2511-2515, amoureux de la musique et des lettres.

Paolo Monarseno (2457) Musicien à la Cour (joueur de flûte) d'Altdorf. (*)

Paolo Sembrucci (2462) Soi-disant peintre et coureur de jupons. (*)

Patrizia Vadaltrove, (2457) Lettrée, elle a écrit "La vie des plus grands de Luccinie." (*)

Simone Rubartino (2450), Doge dans les années 2506-2510.

Sir Grifo da Luccini (2461) Aventurier, il est à la tête d'une armée de 30 chevaliers, de lanciers et de 200 archers.

Ugo da Villafranca, (2465) Chef de la milice (Capo della Ronda civica), archer accompli.

Appendice:

Historique des Régents successifs de Luccini

1015-1051 Vincent Reubens (Marienburg 982- Luccini 1051).

1051-1069 Markus Reubens (Luccini 1022-1069).

1069-1123 Paul Reubens (Luccini 1056- Marienburg 1140).

1123-1198 Ubaldo Spinaldo (Luccini 1097-1198).

Autres régents

1326-1366 Oberto Rubartino (Luccini 1291-1366).

Autres régents

1598-1619 Alessio Rubartino (Luccini 1563-1619).

1619-1627 Theo Reubens (Marienburg 1588-1644).

1627-1630 La "Banco del Giorgione", puis les années suivantes par un Doge à nouveau.

Autres régents

2254-2283 Ferdinando I d'Astarios (Astarios 2228- Luccini 2283)

2283-2289 Isabella I d'Astarios (Astarios 2253- Luccini 2289)

2289-2319 Bernardo Premier d'Astarios (Luccini 2257-2319)

2319-2333 Bernardo II d'Astarios (Luccini 2290-2333)

2333-2364 Ferdinando II d'Astarios (Astarios 2295- Luccini 2364)

Autres régents

2364-2366 Bernardo III d'Astarios (Luccini 2333-2366)

2366-2390 Bernardo IV d'Astarios (Luccini 2354-2390)

2390-2401 Bernardo V d'Astarios (Astarios 2368- Luccini 2401)

2401-2405 Paolo Spinaldo (Luccini 2387-2462)

Autres régents

2505-2510 Simone Rubartino (Luccini 2450)

2510-2515 Martino Doriacosta (Luccini 2464)

A propos de la famille des Astarios: Isabella I est la fille de Ferdinando I et Isidora d'Astarios I est sa première femme. Bernardo I est le fils Fernando I et Simonetta Doriacosta, est sa seconde femme. Il aura un autre fils de Simonetta, Carlos. Bernardo II est le fils de Bernardo I. Ferdinando II est le fils de Carlos. Bernardo III est le fils de Ferdinando II. Bernardo IV est le fils de Bernardo III. Enfin, Bernardo V est le neveu de Bernardo II.



Note: Les personnages avec un (*) ont été tirés de «Warhammer» édité par Hobby & Work Italiana Editrice.



Les Royaumes Estaliens

Calendrier Impérial

-500	Fondation de Magritta puis de Bilbali.
35	Les Légions de Remas conquièrent Magritta. Conflits avec les peuples natifs barbares.
50	Les Légions de Remas envahissent le Nord et prennent Bilbali.
820	Les révoltes de Bilbali sont écrasées par les Légions.
1002	L'autorité de Remas s'effondre et les Légions se retirent d'Estalie.
1111	Après être apparue dans l'Empire et en Bretonnie, la Peste Noire dévaste l'Estalie pendant cinq ans.
1212	Les armées arabes débutent leur conquête des royaumes estaliens.
1224	Bien qu'affaibli et diminué, le royaume d'Astarios et sa capitale Magritta résistent en dépit des assauts répétés des forces arabes.
1225	Bilbali tombe aux mains des arabes.
1233	Les dernières forces estaliennes se replient dans les montagnes d'Irrana pour pouvoir continuer la lutte.
1448	Nouvelle vague d'invasion de forces arabes. Début de 600 ans de croisade contre les arabes.
1450	L'armée conduite par le Sultan Jaffar envahi le royaume d'Astarios et prend Magritta. Seule la citadelle et le port reste en possession des farouches estaliens.
1451	Les occupants arabes interdisent toute pratique religieuse dans les territoires estaliens conquis.
1452	Les forces estaliennes reprennent Bilbali et chassent l'armée arabe du Royaume de Tigarre.
1457	Fondation de l'Ordre du Soleil Flamboyant. Magritta est libérée par les forces de la Déesse Myrmidia.
1857	Seule une partie du Royaume de Cantonia nommée alors Alhabra reste aux mains des arabes.
2032	Les dernières forces arabes se retirent d'Estalie.
2232	L'armée de l'alliance formée par les Royaumes de Tigarre et de Novareno envahit et conquière le Sud de Bretonnie.
2254	L'armée du Royaume d'Astarios conquière le Sud de la Tilée.
2270	Début de l'Inquisition.
2274	Le siège de Brionne et sa chute. Fin de la domination estalienne sur le Sud de la Bretonnie.
2319	Des navires de guerre Skavens attaquent par surprise la flotte de guerre estalienne.
2321	Les côtes estaliennes subissent les assauts de la flotte Skaven.
2398	La lutte pour maintenir son pouvoir sur la Tilée conduisent le Royaume d'Astarios à s'endetter. Les taxes sont à nouveau augmentées pour rembourser les prêts.
2400	Le Roi d'Astarios décide d'abandonner la Tilée et de rapatrier ses troupes.
2440	Les différents royaumes d'Estalie arment des navires pour tenter de découvrir le Royaume Elfique d'Ulthuan, de l'autre côté du Grand Océan. Plusieurs batailles navales ont lieu. Elles sont à chaque fois une défaite retentissante pour les humains.
2462	Un capitaine de navire et explorateur du nom de Colombus Caravelle découvre les côtes de la Lustrianie. Il revendique ce territoire au nom de l'Estalie toute entière.
2466	Troisième voyage de Colombus Caravelle. Fondation d'une ville-comptoir du nom de Nueva Magritta en Lustrianie.


GARGOYL'S
TAVERN
WANTED
Tognotti 96

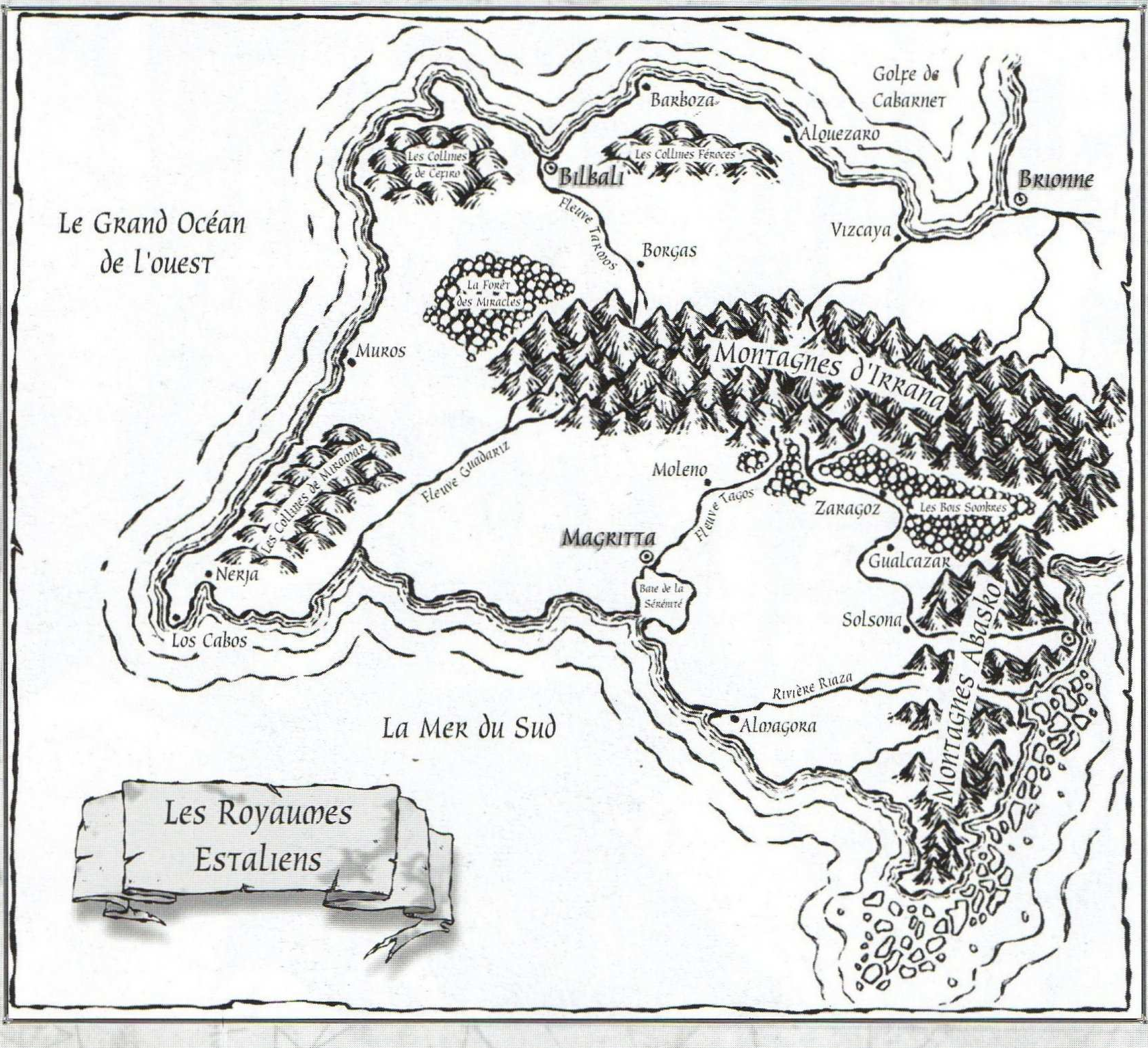
2507 Des navires des Royaumes d'Astarios et de Cantonia rejoignent la flotte de la coalition Tiléenne pour combattre le Sultan Ibrahim El Qabir sur les mers. La bataille de Pantalleri est remportée par les alliés.

2515 Des répugnantes créatures et des hommes-bêtes apparaissent pour la première fois dans les Montagnes d'Irrana.

2517 Par delà les Rois, les prêtres de l'inquisition semblent avoir la main mise sur l'Estalie toute entière.

L'Estalie

Ce pays est situé au Sud Ouest de la Bretonnie. Il est entouré à l'Ouest par le Grand Océan et par la Mer du Sud. Les cultes principaux sont dans l'ordre Verena, Myrmidia, Manann, Morr et Shallya. L'Inquisition : Une commission administrée par le Culte de Verena, la noblesse Estalienne et l'armée persécutent et tuent les prêtres, les initiés et les fidèles des dieux interdits. Verena est devenu le culte officiel de l'Estalie. Ce pays fut en guerre en de maintes reprises, contre l'Arabie, la Tilée et la Bretonnie mais fut également déchiré par les guerres de succession jusqu'à la première invasion des armées d'Arabie. Une fois les occupants chassés du pays, un nombre important d'entre eux fut mis en esclavage. Encore aujourd'hui, des milliers de femmes et d'hommes esclaves travaillent dans les mines des Montagnes d'Abasko. L'Estalie toute entière est tournée vers la mer. Chacun des grands royaumes possède une large ouverture sur la Mer du Sud ou le Grand Ocean de l'Ouest. Le luxe de la noblesse voisine avec la misère des pauvres gens rongés par des maladies venues d'on ne sait où et apportées par les nombreuses expéditions qui sont de retour du bout du monde.



Le Royaume d'Astarios

C'est ici que sont acheminées, sous la protection de sa flotte de guerre, la majeur partie des richesses puisées en Lustrianie.

Le Royaume d'Astarios a pour **Roi Philippe III**, que les estaliens appellent Felipe (prononcez Félipé). Le peuple aime son souverain mais déteste la classe supérieure dans son ensemble. Il fait partie de la grande famille des De la Sierra et en est le représentant le plus modéré. Il est considéré avec respect. Il est l'image de la puissance, de la justice et de la sagesse. Le Roi d'Astarios est toujours humblement annoncé comme étant **Sa Majesté Très Fidèle Philippe III**. L'histoire de la famille du Roi est très mouvementé. Ainsi dit-on que le Roi aurait un frère adultérin se prénommant Carlo, qui vivrait quelque part en Obregon, sous la protection du **Roi Manuel.** Il ne songerait qu'à une chose, s'emparer du trône et venger sa mère abandonnée à elle même après la naissance de son fils...

Ce royaume est le plus grand et le plus puissant d'Estalie. Magritta, sa capitale, avec ses 16.000 habitants est aussi le siège de l'Inquisition. Aidée et soutenue par toute la noblesse, l'Inquisition à fait la chasse aux Nécromanciens, Démonistes, et aux

cultes hors-la-loi pendant près de 250 ans. En 2480, à cette longue liste de cultes s'est ajouté celui de Ranald, le Dieu des Filous. Les voleurs pris sur le fait ont la punition la plus terrible qui soit puisqu'ils ont les mains trempées dans une marmite d'eau bouillante qu'un bourreau alimente en bois jusqu'à ce que la peau et la chair se soient détachées des os. Le malheureux voleur ne survit que rarement à un pareil traitement. Les adorateurs de Ranald ont la vie dure, mais se ne sont pas les seuls. Aujourd'hui, le fanatisme n'est pas retombé, bien au contraire. Après que les Démonistes et Nécromanciens aient déserté le pays ou aient été brûlés vifs, les Illusionnistes, les alchimistes et les sorciers (et sorcières) sans spécialisation sont amenés à leur tour sur les bûchés. Les tribunaux jugent des voleurs, des anarchistes et tous ceux qui s'opposent à l'ordre. Les jugements sont sévères, ce qui pousse de nombreux estaliens au départ.

Aujourd'hui, les peines sont durcies et la vie est plus difficile. L'Inquisition menée par le charismatique **Juan de Paredhorca** détruit les ouvrages, torture les libres penseurs mais récompense les dénonciateurs de 10 Doublons d'or et de 20 coups de fouet (les plus jeunes comme les plus âgés en sont quelques fois dispensés). Le but principal des dénonciateurs est de découvrir des activités interdites et de démasquer des serviteurs du mal au sein de leur communauté. Ils sont de tous âges. Une mère peut accuser ses enfants. Quelque soit son âge, une enfant peut également livrer toute sa famille à l'inquisition. D'après les écrits du grand inquisiteur Juan de Paredhorca, il n'y a rien de plus pur que l'âme d'une enfant, elle ne peut mentir. L'Inquisition est garante de l'ordre et les respect de la hiérarchie militaire mais aussi sociale. Juan de Paredhorca, qui est un initié d'Arianka (la déesse de l'Ordre et de la Discipline) n'a encore qu'un pouvoir restreint sur l'Estalie. La peur qui s'est installée dans les campagnes à renforcé le pouvoir de la noblesse.

Les fidèles du culte de Solkan défilent plusieurs fois par an dans les rues de Magritta. Ils sont encapuchonnés et vêtus de noir. Ce sont des pénitents et des flagellants. Le temple de Santa Fides est le tribunal de l'Inquisition et l'unique cathédrale connue de Solkan. Les archives sont conservées dans cet imposant bâtiment et ne peuvent être consultées qu'après avoir rempli divers documents. Aucun ouvrage ne peut sortir de la salle de lecture, et des gardes veillent au strict respect de ce règlement. Tout homme surpris avec un ouvrage à l'extérieur est considéré comme un voleur... Les archives comprennent le notes sur les jugements, les noms d'individus suspects ou à surveiller, parfois même des familles entières y ont leur dossier. Accusé par l'Inquisition, un noble peut recourir au jugement direct de la déesse de la justice. Il doit pour cela se battre en duel contre un des Champions de Justice de l'ordre, devant la statue de cette déesse. En cas de victoire, il est jugé innocent. De nombreux nobles convaincus de pacte avec le mal ont été tués lors de ces combats. Leurs terres et leurs biens confisqués. Les adorateurs du Dieu de la Vengeance sont nombreux parmi les dirigeants de la milice et de la garde. Ils en soutiennent la discipline. L'armée, dont les principaux officiers sont également des initiés de Solkan, reste fidèle au Roi.

Le but avoué de l'Inquisition est de s'enraciner encore un peu plus dans toute l'Estalie puis de s'étendre ensuite dans tout le Vieux Monde. Des prêtres de Solkan et des pèlerins sont envoyés à travers les campagnes d'Estalie pour ensuite rendre compte, devant le tribunal, de ce qu'ils ont observé et entendu. Ces pèlerins voyagent généralement à pied, vêtus simplement, seuls ou par petits groupes. Certains sont prêtres et possèdent des pouvoirs importants.

De nombreuses primes existent. La prise d'un hors la loi, celle d'un rebelle ou d'un prêtre au dieu proscrit est



récompensée de plusieurs dizaines de Doublons d'or et plus. Les cultes officiels sont ceux de Verena, Myrmidia et Arianka, Solkan. Les cultes de Véréna et de Myrmidia sont les plus répandus mais ceux des deux dieux de l'ordre sont les plus représentés parmi les dirigeants, sans doute les plus puissants. Tout individu ayant une religion différente est jugé suspect et n'échappera pas a un jugement puis à la torture et au bûché s'il s'agit d'un culte interdit (Cf. : liste plus loin). Les mutants et les hommes bêtes sont encore rares en Estalie, la capture d'une de ces créatures rapporte 50 DO si elle est ramenée vivante. Ces créatures sont exhibées devant la population durant l'une de ces processions qui a lieu chaque année dans Magritta, pour montrer « Le vrai visage des serviteurs du mal et autres sorciers ». Des phénomènes tels que la Lycantropie (même chez un druide) sont combattus et purifiés par les flammes. C'est grâce à de telles mises en scènes que l'Inquisition a pourtant conservé le soutient de la majeur partie de la population. La crainte de représailles a fait fuir de nombreux autres habitants parmi les plus riches (Marchands, Maîtres Artisans...) et a obligé le royaume à accueillir de nombreux tiléens.

Les cultes hors-la-loi en Astarios :

- Celui du dieu, l'unique, d'Arabie
- Tous ceux du Chaos
- Ceux du Mal (Ecate, Khaine)
- Celui de Ranald
- Toutes les divinités elfes et halfeling



Les soldats de Philippe III portent un uniforme bleu foncé et des bottes montantes de cavalier, en cuir. La garde du Roi et une partie de l'armée manient des armes nobles telles que le fleuret et la rapière. Une unité d'élite réunit ceux qu'on appelle les Pistoleros (à ne pas confondre avec les Cavalleros ou les Lanceros). Ces soldats sont pour la plupart équipés d'armes à poudre tels que le pistolet et l'arquebuse. Mais la grande majorité de l'infanterie estalienne et la milice portent des hallebardes et utilisent l'arbalète. Malgré les richesses accumulées grâce aux villes-comptoirs en Lustrianie, aucune compagnie de mercenaires ne fait partie du dispositif militaire du Royaume d'Astarios. Mieux, elles ont été mises hors la Loi. Cette décision a permis à la noblesse de conserve leur main mise sur l'ensemble des troupes et ainsi n'a pas à composer avec des mercenaires souvent considérés comme des brutes apatrides. Pour remplacer cet apport de troupes dans les armées, les royaumes estaliens font appel en masse à des volontaires. Ces ruffians sans expérience sont souvent peu motivés et enclins à la

désertion mais sont également peu coûteux... Trompés, ils sont recrutés avec des moyens parfois peu militaires et se battent pour des intérêts qui les dépassent.

La bibliothèque de Magritta est le bâtiment le plus ancien de la cité. Les ouvrages les plus précieux sont dans cette bibliothèque dont l'entrée est en permanence surveillée, là aussi, par quatre miliciens. Elle renfermerait des livres datant de 1224 et des documents plus anciens encore. On y trouve des cartes étonnamment précises du Vieux Monde et de la Lustrianie. Se sont ces cartes qui ont donné un précieux avantage à la flotte de guerre du royaume d'Astarios et qui lui ont permis d'exploiter rapidement les côtes lointaines de Lustrianie. Le comptoir elfe de Magritta (comme celui de Bilbali) est chaque jour un peu plus menacé par la colère du peuple. Une loi interdit d'ailleurs d'accès à la cité aux elfes des mers qui doivent se cantonner aux docks et au port ainsi qu'au quartier elfe de Magritta, bouclé jours et nuits par les soldats. Deux cités importantes sont Toledo et Zaragoz. La première est réputée pour ses lames (épées, couteaux, dagues...) et son université et la seconde pour ses marchés et ses fêtes (dont celle qu'on appelle la Nuit des Masques).



Le Roi Felipe a comme cheval de bataille, la lutte contre les pirates. Ainsi, ses ministres (les Concejos) ont non seulement mis à pris la tête de la plupart des capitaines connus mais ils encouragent toutes les initiatives qui peuvent être entreprises contre eux. La noblesse d'Astarios, la plus riche d'Estalie, est celle qui paît les rançons les plus fortes pour la libération des siens aux mains des pirates. Ceci explique cela... Le Capitaine **Marcus Rodriguez** a été ainsi nommé Chasseur de Pirates. Il travaille pour son souverain mais contrairement à un Corsaire, ses cibles ne sont pas les navires marchands des pays voisins mais bien les pirates eux-mêmes. C'est un homme de grande taille, portant de fines moustaches noires et qui ne sourit jamais. C'est un maître de l'escrime. Marcus Rodriguez agit indépendamment de l'Armada du Royaume d'Astarios, bien qu'il puisse disposer d'une flottille avoisinant les dix navires (de tailles moyennes mais rapides) si cela lui est nécessaire. Il n'a aucune carte de route et peut donc intervenir partout où il veut. Son atout majeur sur les pirates est la surprise. Les chasseurs sont chassés à leur tour... Après chacun de ses voyages, il ramène des pirates à Magritta. Il les remets parfois à l'inquisition, mais les destine généralement à la pendaison sur la grande place du marché, devant les foules hystériques rassemblées là. Toujours à la recherche d'informations, il traîne quelques fois sur les quais pour écouter les récits des victimes de pirates. Enfin, on dit sur lui qu'il est capable, d'un simple regard, de reconnaître sous n'importe quel déguisement un de ces hors la loi. « Ces gens dégagent une image de pourriture qui les accompagne partout et qu'aucun fard ne pourrait masquer ». Ce noble de haut rang et ancien capitaine de l'Armada n'est pas le seul chasseur de pirates estalien, mais son visage et ses manières en ont fait certainement le plus connu d'entre eux. D'autres chasseurs de pirates viennent, eux, des territoires de Norsca. Leurs navires à rames et à fond plat sont identifiables à leur proue en forme de tête de serpent. Se sont des mercenaires barbares enragés, très précieux dans la lutte contre les pirates. Sven le Blond et Erick Unglingar sont deux de ces capitaines. En Lustrianie, les soldats du Royaumes protègent les nouveaux colons et pourchassent les boucaniers à l'intérieur des terres. Ces derniers ont la vie dure et beaucoup rejoignent les flibustiers, pour l'aventure,

mais également pour leur propre survie. Les flibustiers et les boucaniers sont capables d'une cohésion surprenante contre les soldats estaliens qui ont été mis plusieurs fois en échec.

Le Royaume d'Astarios a un commerce important avec la Bretonnie. L'or de Lustrianie a permis au royaume de se procurer des biens luxueux (meubles en bois précieux, tapisseries...) à prix forts. Mais aussi du vin. Depuis quelques années, les mauvaises récoltes ont obligé le royaume à importer également du grain, car de puissants groupes d'éleveurs de moutons transhumants on empêché la culture de grandes surfaces de prairies. En estalie, les Gremios sont des corporations très anciennes, avec à leurs têtes des nobles disposant de terres souvent rendues arides et stériles à cause de leurs troupeaux. La tradition les autorise donc à les faire paître partout où la terre n'est pas cultivée.

Le Royaume de Tigarre

Le Royaume de Tigarre a pour capitale la ville portuaire de Bilbali installée à l'embouchure du fleuve Tarmos. Il occupe lui, le Nord Ouest de l'Estalie et est séparé du royaume d'Astarios par les Montagnes d'Irrana. Son souverain depuis 2487 est le **Roi Ferdinando VI**, un homme de 58 ans, noble au caractère froid et à l'esprit rigide. Le Roi Ferdinando est atteint d'un mal inconnu et n'aurait que quelques années à vivre. Sachant cela, il désire faire tout ce qu'il peut pour faire le bien autour de lui avant que Morr l'accueille dans son Royaume. Evidemment, les médecins n'ont pas encore annoncé sa maladie au peuple, ni même à ses deux fils...
Le Royaume est en guerre contre la Bretonnie depuis l'accession au pouvoir du Roi Ferdinando. C'est une guerre sournoise qui se déroule principalement sur les mers. Une guerre étrange aussi puisque les flottes de Tigarre prennent pour cible les vaisseaux de guerre Bretonniens tout en laissant les navires marchands de Bordeleaux (et d'ailleurs) continuer leur commerce. Parfois pourtant, certains sont parfois "persuadés" de débarquer leurs cargaisons à Bilbali bien que ce ne fut pas leur destination... Un bâtiment de guerre estalien escorte alors le navire jusqu'au port, n'hésitant pas à faire entendre ses canons si le navire marchand dévie de la route qui lui est "proposée". Cette technique de vente forcée est surtout utilisée par les navires du Roi Felipe d'Astarios... La ville de Barboza joue un rôle principal dans ce conflit avec son chantier de construction navale. Le royaume n'est plus aussi uni qu'auparavant et dans les campagnes, les révoltes grondent. Cette année, le Roi Ferdinando a envoyé l'armée contre elles, faisant des centaines de victimes et accroissant en même temps, par cet acte, le nombre de ses adversaires. De petits royaumes situés dans les Montagnes d'Irrana aidés du Duc Ricardo de Segovia sont d'ailleurs soupçonnés d'armer ces rebelles. Ferdinando n'attend plus qu'une dernière preuve avant de marcher sur la ville d'Alquezaro (Cf. : Répertoire Géographique). En attendant, son armée sillonne l'intérieur des terres...

Les Cavalleros (ou caballeros) sont des combattants à cheval armés chacun d'une simple lance de trois mètres. Ils sont vêtus d'un uniforme militaire et un chapeau à large bords coiffe leur tête. Leur mission consiste à surveiller les plages et les abords côtiers du royaume pour intercepter les contrebandiers et les hors la loi qui peuvent s'y séjourner. Ils se déplacent par groupes de 18 hommes. Leur tactique consiste à encercler calmement leur victime après l'avoir isolée et à la provoquer jusqu'à ce qu'elle tire un premier coup de feu. Avant qu'elle puisse recharger son arme, les cavalleros chargent au grand galop. A courte distance, ils projettent leurs lances pour tuer... Les cavalleros ont leur semblables dans presque chacun des autres royaumes côtiers. Leur nom peut être différents (se sont les Lanceros dans le Royaume d'Obregon) et leurs groupes peuvent être plus étoffés, mais la tactique, efficace, est la même partout.



Ce Royaume est très boisé, ce qui lui a permis de construire une flotte presque aussi importante que celle de Magritta. Son symbole est une tête de taureau de combat. Elle fait la chasse aux pirates et aux contrebandiers bretonniens. Bilbali et ses 9.000 habitants est la seconde cité d'Estalie. Une grande partie de l'économie repose sur le commerce maritime car la région reste assez pauvre à l'intérieur des terres. Le port et ses abords sont animés et grouillent de petits commerces et d'ateliers d'artisans. Les pêcheurs y vendent leur poisson à la criée et cela donne une atmosphère très bruyante et odorante à l'ensemble. Chaque nouvel arrivant, qu'il soit estalien ou autre est accueilli par des lancés de fleurs et des embrassades. Il y a

également de vieilles femmes, vêtues de noir, qui attendent là, en fixant l'horizon, le retour d'un mari ou d'un fils qui ne reviendra sans doute pas. Dans la baie, une cloche immense est installée dans une tour ancienne construite là il y a des siècles par les elfes des mers qui vivent encore à Bilbali et sur la petite île sur laquelle est construite la tour. Les elfes des mers sont environ une centaine ici. Ils y ont installé leurs docks et leurs entrepôt pour qu'ils y soient à l'abri des voleurs. Le Prince marchand Dolcoran Longvent y protégerait une demi-douzaine de précieux Chevaux Ailés (Cf. : page 235 de WJRF). Le centre de Bilbali est tout au contraire clairsemé d'habitants, déserté, et les commerces sont plus rares que partout ailleurs dans les grandes villes du Vieux Monde, puisque l'essentiel de cette activité est concentrée sur les quais. Les maisons qui monte rarement au dessus d'un étage ont ici des murs blancs et leurs toitures recouvertes de tuiles rouges. Les habitants viennent se retrouver sur les nombreuses petites places ou près des lavoirs, à l'ombre de grands arbres feuillus. Les enfants s'y amusent et les femmes viennent y laver et sécher leur linge (Cf. : Manuel du Joueur ; Lavandière). Une drogue puissante de nature chimique est particulièrement présente aujourd'hui dans les beaux quartiers de cette cité estalienne. Il s'agit d'un fort hallucinogène issu des laboratoires d'alchimie. Il fait croire à son utilisateur qu'il se trouve dans un territoire enneigé. L'intensité de l'hallucination dépend évidemment du nombre de doses ingurgité. Les symptômes sont les suivants : le monde qui l'entoure lui semble silencieux et calme (les bruits Forts et Moyens deviennent Moyens et Légers ; Cf. : page 69 de WJRF), recouvert de neige et de glace... Cette drogue est bien sûr interdite par les autorités. La dose est pourtant vendue entre 2 et 4 DO.

Le Royaume d'Obregon

Le Royaume d'Obregon (prononcez Obregone) occupe l'Ouest de l'Estalie. Il a des frontières communes avec le royaume d'Astarios et celui de Tigarre. Ses petits ports de pèche donnent sur le Grand Océan de l'Ouest.

Le Royaume d'Astarios est sensé être le seul Royaume à envoyer ses flottes vers la Lustrianie et à exploiter la route qui y mène. L'Armada du Roi Felipe détourne ou détruit la plupart des navires estaliens (ou autre) essayant d'empreinte cette route. Le seul royaume Estalien continuant à s'implanter en Lustrianie est l'Obregon qui est aussi le royaume dont la plus grande partie de la zone côtière donne sur le Grand Océan de l'Ouest. Son Roi, **Manuel la Fortuna** est un souverain décidé près à tout pour que ses navires rejoignent la Lustrianie. Il lance ses navires par vagues successives à partir de petits ports de pêcheurs situées tout au long de la côte Ouest de l'Estalie. Surveiller l'ensemble des côtes estaliennes est impossible même pour l'Armada, surtout que la flotte de Manuel la Fortuna, bien que moins puissante, sillonne les eaux côtières du royaume et est prête à engager des combats. D'ailleurs, les escarmouches entre flottilles ou navires isolés entretiennent une animosité croissante entre chacun des deux royaumes.

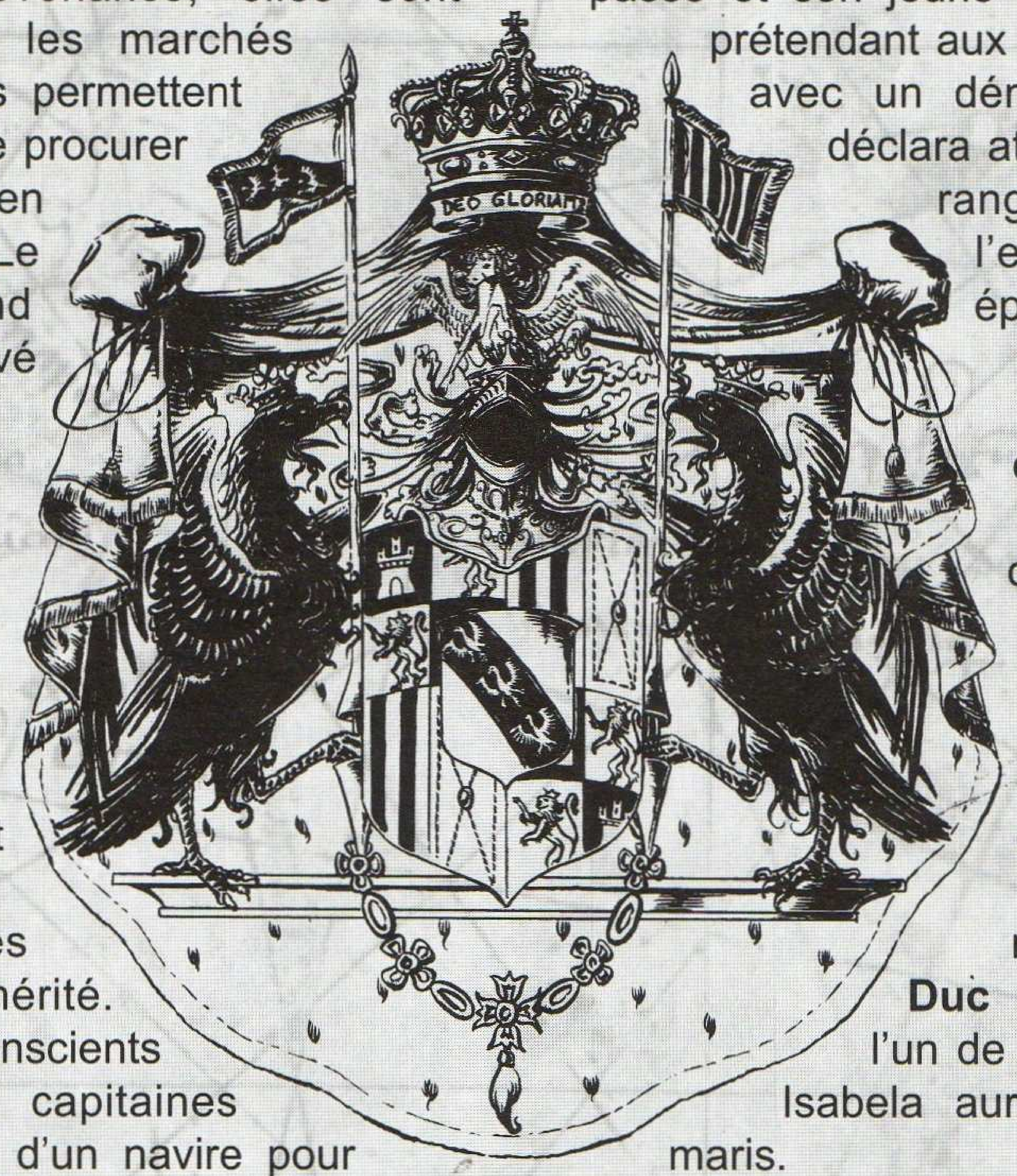
Le Roi Manuel la Fortuna ne partage son pouvoir avec aucun conseil, contrairement à ce qui se fait en Tilée. A Luccini par exemple, l'administration est composées de surintendances des tarifs, des permis, des cartes géographiques, des fournitures de marines, de justice, des institutions académiques, de la milice, de l'approvisionnement, du commerce, de l'élevage, de l'agriculture etc, et chapeautées par les Magistri qui font respecter leurs décrets par les Procuratori et les Consoli dans chacune des communes. Bref, le système Tiléen est bien plus lourd et pas toujours très efficace, mais celui de Manuel centralise tous les pouvoirs entre ses mains. Seuls quatre ministres le secondent dans ses tâches. Se sont les ministres des finances, des armées, de la justice et de la diplomatie. Ils ont un pouvoir important mais dépendent directement du Roi qui les désigne et qui peut aussi leur donner congé comme bon lui semble. Tous d'origine noble, ils ne doivent normalement prendre aucune initiative et s'en réfèrent uniquement aux choix de sa majesté, comme de simples exécutants. Les réunions entre ces cinq personnages ont lieu en général deux fois par mois. Il arrive à Lucia, la fille unique du Roi, d'y assister également, toujours accompagnée de son petit chien...



Les plus basses couches du peuple d'Obregon souffrent parfois de la faim et cela parce que le Roi Manuel préfère renforcer sa flotte et engranger les richesses plutôt que de baisser les taxes et acheter de la nourriture aux royaumes voisins. Cette politique semble être la cause d'une misère croissante. Une épidémie d'une maladie qui s'apparente à la peste vient de naître dans les campagnes. Ca et là, des Colporteurs achètent cheveux et dents a ceux dans le besoin, propageant progressivement, dans leur sillage, cette maladie. Ces mêmes cheveux et ces même dents serviront ensuite à fabriquer des perruques et des dentiers pour les bouches de nobles âgés et méprisant... Ici comme dans chacun des autres royaumes existe dans les campagnes ceux qu'on appelle les Siervos. Se sont

des paysans pauvres qui travaillent les terres des nobles. Une loi très ancienne leur interdit de transmettre leurs biens à leurs enfants ou à leurs proches lors de leur décès. C'est au propriétaire de la terre que reviennent tous les biens du siervos. La société Estalienne est cloisonné sur des principes similaires jusqu'à son sommet, interdisant toute progression dans la hiérarchie. Plus des deux tiers de la noblesse estalienne vit dans les Sierra, des terres arides cultivées avec peine par leurs serfs et qui rapportent bien moins d'or et d'argent que le commerce maritime et l'exploitation des richesses de la mer.

Chacun des différents royaumes fait la guerre à son voisin par corsaires interposés. Ce mode de piraterie est toléré dans la mesure où chacun des belligérants entretient des équipages corsaires qui ont pour but de compenser leurs faiblesses financières. Ces pillages n'épargnent pas les navires marchands tiléens et bretonniens. Les marchandises pillées retournent ensuite dans le circuit commercial. Malgré que tout le monde connaisse leur provenance, elles sont revendues directement sur les marchés côtiers. Ces échanges forcés permettent aux différents royaumes de se procurer par exemple des biens rares en période de pénurie locale. Le Royaume d'Obregon prend ainsi par au commerce réservé du Roi Felipe avec la Lustrianie. Nerja est en quelque sorte un port corsaire, comme l'est également celui de la ville de Barboza, dans le royaume de Tigarre car se sont là les ports d'attache de plusieurs corsaires estaliens. Les Corsaires sont souvent recrutés chez les adversaire. Ce sont généralement des hommes sournois et déshérité. Déçus de leur situation, ou conscients d'être sous-estimés, ces capitaines acceptent le commandement d'un navire pour participer à l'effort de guerre de leur pays d'accueil, voire même à des guerres personnelles menées par des nobles.



Le Royaume de Cantonia

Le Royaume de Cantonia est le royaume estalien le plus au Sud, Almagora en est la capitale et la **Reine Isabela** en est la souveraine. Il a frontière commune à l'Ouest avec le royaume d'Astarios et est séparé de la mer de Tilée à l'Est par les Montagnes d'Abasko. A l'intérieur des terres, au pied des Montagnes d'Irrana, à l'entrée de la Forêt Sombre se trouve Zaragoz, la célèbre cité (Cf. : le Roman ZARAGOZ de Brian Craig) avec pour dirigeant le **Duc Rodrigo Cordova** qui a permis à la cité d'obtenir une indépendance partielle vis à vis du Royaume d'Astarios.

La Reine Isabela est une femme de près de quarante ans. Mariée trois fois déjà, elle est également devenu trois fois veuve. Des rumeurs circulent à son sujet. Elle serait, dit-on, responsable des décès successifs de ses maris. Le premier d'entre eux, de rang noble et de famille respectable, fut terrassé par une maladie mystérieuse. On brûla son corps deux jours après l'apparition des premiers symptômes. On dit que sur le bûché éclorent encore de minuscules créatures grotesques qui se mirent à crier tandis que le cadavre du Roi se consumait. Le second époux a appartenu à la famille des Astarios. Cette union avait pour but de seller l'amitié entre les deux royaumes, et plus tard, de les regrouper sous un même suzerain, le premier fils du couple. Ce mariage qui eut lieu en 2499 aurait renforcé la puissance militaire et politique du Royaume d'Astarios, mais était très mal vu des royaumes voisins. Le nouveau Roi mourut d'un empoisonnement un an plus tard. Les années ont passé et son jeune fils, Arturo, âgé de 12 ans et prétendant aux trônes, fut soupçonné de pacte avec un démon. Dénoncé, l'Inquisition le déclara atteint de folie, mais grâce à son rang, sa peine devint l'emprisonnement. Le dernier époux d'Isabella était **Guillermo Calderon**, le frère du Duc de Gualcazar. Passionné de chasse, il aimait chevaucher à travers ses nouvelles terres. Ce cavalier expérimenté fit un terrible accident, deux mois après son mariage. Son cheval s'étant emballé sans raison apparente, le précipita dans les eaux du fleuve Eboro, près des Montagnes Abasko. On ne retrouva jamais son corps. Le **Duc de Gualcazar** est aujourd'hui l'un de ceux qui pensent que la Reine Isabela aurait assassiné chacun de ses maris.

La garde de la reine est réputée pour être constituée de braves capables des plus grands sacrifices. Sa présence dans une armée en guerre signifie sinon la victoire, de lourdes pertes dans les rangs ennemis. Cette garde ne s'est jamais rendue. Se sont de bons cavaliers et d'excellents arquebusiers. Ils manient également l'épée, la hallebarde et la hache. Ils sont facilement reconnaissables car ils portent un plastron de cuirasse et un casque partiel à la forme peu ordinaire. Les couleurs de la reine sont le rouge et le jaune. Ces couleurs se retrouvent en bandeaux unis dans leurs uniformes.

Ce royaume, comme celui d'Astarios et d'Obregon, octroie des privilèges importants aux Nobles et aux cités. Ceux qu'on appelle Hidalgos sont des nobles

sans terre. Ils ne peuvent, de par leur rang, s'adonner à des tâches dégradantes impliquant le travail manuel. Cela peut paraître être un grand privilège, et pourtant... De nombreux jeunes nobles n'ont pas la richesse qui leur faut pour vivre une vie sans labeur. Ceux-là doivent donc se procurer l'or qui leur est nécessaire en pratiquant une activité digne de leur rang. Certains sont duellistes, bandits de grand chemin, d'autres partent pour la lustrianie (ceux originaires du Royaume d'Astarios) ou plus simplement, deviennent soldats. Se sont souvent des hommes indisciplinés surnommés avec raison Traîneurs de Sabres. Mais certains arrivent pourtant à acheter un grade et à tenir l'important rôle d'officier. Un grade dans l'armée peut être en effet acheté par un hidalgo si ce dernier sait s'en montrer digne. Son prix est fixé par ses supérieurs eux même ou directement par celui qui cède son grade. En estalie, seuls les nobles peuvent monter un cheval. Les autres, les gens sans titre, doivent se contenter de mules ou de mulets pour se déplacer. Cette loi ancienne garantit à ceux qui occupent une position élevée de la conserver lors de leurs déplacements et de se distinguer parmi la population...

En Tilée, les cités sont gouvernées par un conseil et certaines d'entre elles sont d'ailleurs des républiques. Chaque membre des conseils est recruté à l'intérieur des différentes guildes et leur nombre de sièges dépend de la puissance de chacune (Cf : description détaillée de Luccini). Leurs pouvoirs s'arrêtent bien souvent aux murs de la cité alors qu'un Roi estalien règne sur un territoire entier et généralement sur l'ensemble des cités qui s'y trouvent. Un Suzerain estalien est obligatoirement de descendance noble, qu'il soit Baron, Comte, Duc ou Roi. Un souverain estalien n'accède pas à ce poste lors d'une élection (comme c'est le cas dans l'Empire par exemple), mais par hérédité. Il conserve le trône toute sa vie ou jusqu'à ce qu'il abdique ou soit renversé par une autre famille noble. Les guerres déclenchées entre suzerains ont souvent pour enjeu la souveraineté d'un royaume. Tout autrement ainsi, en Tilée, le règne d'un Duce, d'un Doge ou d'un Prince est limité dans le temps et fait l'objet d'élections régulièrement organisées au sein du conseil. Il n'y a pas de Roi tiléen, car celui qui se proclamerait comme tel déclencherait une grande hostilité chez tous ses voisins. Et la noblesse tiléenne a été mise, du moins en partie, à l'écart du pouvoir. Les conflits n'y sont que rarement directs et militaires. La guerre a laissé la place à des escarmouches, à la corruption, aux trahisons et aux assassinats, voire même à des actes plus bas... Un estalien dirait qu'il s'agit là de gens non nobles, qui sont donc capables des pires choses car ces tiléens ne connaissent rien de l'étiquette et ne défendent aucun principe d'honneur. Remarquez, par cette phrase, que les estaliens sont très fiers en général !



Les Montagnes d'Irrana

Dans ces montagnes, existent de petits Comtés et de pauvres Duchés indépendants. L'Inquisition les considère comme étant des repères de rebelles et de hors la loi. Ce qu'ils ne sont pas dans leur grande majorité. Ici aussi, un certain ordre règne mais ce n'est pas celui instauré par l'Inquisition. Ces souverains sont de sang noble et bien qu'ils ne disposent pas de terres aussi importantes et aussi riches que celles des royaumes estaliens, ils disposent de soldats efficaces pouvant tenir tête à tout nouvel envahisseur (arabe ou estalien...). Le Comte Juan de Silva de Montemayor exprime ainsi sa position : « Je suis un prince libre et j'ai autant le droit de faire la guerre au monde entier que celui qui a cent voiles sur mer et dix mille soldats sur terre, voilà ce que me dit ma conscience ». La vie y est agréable à l'abri des grands murs des citadelles. Elles sont juchées au sommet d'un piton rocheux ou a l'entrée d'une passe et sont jugées imprenables. Elles sont pour la plupart très bien entretenues. Bien que depuis quelques années les montagnes et les bois d'Irrana sont devenus le refuge des persécutés en fuite, les habitants qui les accueillent n'ont rien changé à leur vie d'isolement. Les habitants sont des gens simples qui cultivent une terre bien plus rude et pauvre que partout ailleurs en Estalie. Ici sont principalement vénérés les divinités de la nature, Taal et Rhya, en toute liberté.

Notes au MJ : L'Estalie a sur de nombreux points gardé la structure d'une société féodale et devra être traitée comme telle par le MJ. Ce retard est dû en grande partie au nombre important des adeptes des divinités de l'Ordre parmi les dirigeants. Comme pour la tilée décrite précédemment, nous vous invitons à consulter le répertoire géographique pour plus d'information sur chacune des principales cités de ces royaumes.

La Lustrianie

Calendrier Impérial

2402	Découverte de la Lustrianie par Erik le Voyageur qui aborde ses côtes après s'être égaré
2449	La colonisation norsque débute réellement et des expéditions vers l'intérieur des terres sont organisées dans le but de retrouver les richesses perdues des antiques Slanns.
2462	Découverte de la Lustrianie par Colombus Caravelle. Le Vieux Monde entend parler pour la première fois du Continent Vert.
2463	Au côté des norscans, des aventuriers du Vieux Monde prennent le cap de la Lustrianie. Fondation de nombreux comptoirs plus ou moins éphémères sur les côtes Nord-Est de la Lustrianie.
2478	Fondation de Riquezas par un certain Aguirre Vecchiomiglio.
2484	La flibuste organisée augmente sur les côtes de Lustrianie, avec l'apparition d'un certain Adelmio Parmunte, ancien capitaine de la flotte de Sartosa.
2502	Des Elfes des Mers coulent neufs vaisseaux pirates. Les pirates pillent et coulent plusieurs navires appartenant aux glottes des prince-marchands qui étaient jusque là épargnés par les flibustiers.
2505	Date marquant la création de l'Alliance des Trois Mâts : les marchands de Nueva Magritta, de Rasillian et de Findemer s'unifient pour lutter plus efficacement contre les flibustiers et découvrir l'emplacement exact de la ville.
2506	Riquezas subit l'assaut de la flotte de guerre créée par l'Alliance des Trois Mâts. Les pertes sont importantes mais les flibustiers, nombreux, parviennent à se réorganiser tant bien que mal et sauvent quelques navires.
2507	Le commerce des richesses lustrianaises connaît un regain formidable mais malheureusement fugace (jusqu'à 2510).
2511	Le nom de Riquezas fait à nouveau frémir les marchands et les villes côtières lustrianaises.
2513	Les habitants ulricains de Yezudo sont massacrés et la ville tombe aux mains des adorateurs de Gaator.
2517	Riquezas est située aux abords des ruines d'une ancienne ville-comptoir crainte de tous, Mannshause...

Riquezas - La Cité Cachée

Riquezas signifie Richesses en estalien. Sa localisation sur les cartes n'est qu'approximative car son emplacement précis est un secret seulement connu par les pirates. Elle serait située sur la côte Sud Est de la Lustrianie, à l'écart des villes-comptoir toutes installées sur la côte. Les baraquements et les quais sont en fait plus précisément sur la berge escarpée d'une des nombreuses rivières qui sillonnent la jungle du Continent Vert. Le loup attend tapis dans l'ombre.

Elle apparaît aux yeux de tous comme une ville fantôme, un comptoir retranché ou encore une fable servant à alimenter les brèves de comptoirs des bouges de Sartosa ou de Nueva Magritta. Et pourtant nombreux sont les pirates et autres boucaniers à rapporter des histoires à propos de ce mystérieux comptoirs dissimulés aux abords de la jungle de Lustrianie.

Bien sûr, les légendes sont monnaies courantes au royaume des pirates, et sans elles, de nombreux hommes auraient abandonné toutes motivations personnelles depuis bien longtemps. Mais les légendes sont toujours fondées sur des faits réels avant d'être déformées et amplifiées... C'est ce qui se passe justement avec Riquezas.

Ce comptoir à l'origine estalien a été vraisemblablement fondé il y a 40 ans par un certain Aguirre Vecchiomiglio, parti avec une poignée d'hommes en quête de richesses légendaires et de trésors cachés, mais selon la Charte des Pirates et ce qu'on veut bien entendre, sa véritable implication dans le milieu de la flibuste commence en l'an 2484 du Calendrier Impérial. Comme pour la majorité des autres comptoirs qui s'établissaient alors à cette époque sur les côtes Nord-Est de Lustrianie, Riquezas dû supporter la rigueur climatique de ce nouveau continent tout comme essuyer plusieurs épidémies qui décimèrent parfois jusqu'à la moitié de la population.


Tognotti
96

A la base, la population de Riquezas était formée exclusivement d'aventuriers téméraires, de gentilshommes déshérités et d'hidalgos estaliens, de marins déserteurs ou encore de voleurs et autres hors-la-loi ayant fuit le Vieux Monde. Le comptoir lui-même se trouvait dans une petite crique située au Sud des autres villes-comptoirs, gardée par de grands rochers recouverts de végétation dense qui sortaient de l'eau comme des tours défensives. Comme beaucoup de comptoirs, Riquezas se vit impliquer dans des affaires crapuleuses que pouvaient laisser présager les sombres intentions des centaines de sans-retours. On y parlait davantage de cités abandonnées au coeur de la jungle et de richesses cachées, ce qui voyait quasiment doubler les expéditions qui se montaient pour l'intérieur des terres, les épidémies devenaient de plus en plus fréquentes, de nombreux groupes d'explorateurs rivaux, les assassinats devinrent un temps ce qu'il y avait de mieux pour empêcher un nouveau départ. Mais surtout, ce fût le développement de la flibuste, avec l'arrivée du capitaine Adelmio Il Feroce Parmunte en 2484, qui impliqua le comptoir de Riquezas dans un conflit perpétuel avec les navires marchands et les nombreuses villes commerçantes des côtes lustrianaises. Bientôt, Riquezas devint synonyme de crainte, de pillage et de mort...



L'histoire de Riquezas prit un tournant capital en 2506, l'année où elle subit une violente défaite face à la flotte de guerre levée par l'Alliance des Trois Mâts : une année auparavant avait vu la création d'un force maritime et guerrière créée par les trois villes-comptoirs les plus puissantes et les plus riches des côtes lustrianaises, à savoir Nueva Magritta, également la plus peuplée (2500 habitants), Rasillian et Findemer. Par chance l'emplacement de Riquezas, alors tenu secret, fut révélé et ainsi arriva la première grande défaite des flibustiers. La bataille dura plusieurs heures mais l'issue fut fatale a plus de la moitié des hors la loi. Des survivants de l'attaque sont d'ailleurs, encore maintenant, emprisonnés dans les bagnes. Les fuyards furent poursuivis. Chassés, ils désertèrent pendant un temps les côtes lustrianaises, partant se dissimuler dans les profondeurs de la jungle, rejoindre des campements de boucaniers et autres tueurs-crocodiles (Cf. : Manuel du Joueur) ou se fondant parfois au sein d'autres familles de voleurs à Coupe-Gorge ou à Yesudo. Les affaires commerciales reprirent de la vigueur dans cette partie du Continent Vert, et de nombreuses richesses purent gagner les côtes du Vieux Monde... et de Sartosa. Car les pirates maudits par les navigateurs estaliens et tiléens affichaient toujours leur mainmise dans ces eaux plus froides. Ainsi, l'année 2511 allait voir se réorganiser de nouveaux raids et de sanglants abordages sur les côtes de Lustrianie. Les blessures ne se referment jamais, surtout quand on les ravive par le fer... et l'argent.

Alliance des Trois Mâts : force créée par trois villes-comptoirs puissantes de Lustrianie, respectivement Nueva Magritta, Rasillian et Findemer. Ce serait à l'audace et au pouvoir des Prince-Marchands de Magritta quê l'on devrait cette initiative. Kayiène, un des deux comptoirs bretonniens, s'est vu mettre à l'écart d'un tel accord, du fait des relations privilégiées qu'entretient le gouverneur François de la Motte avec les flibustiers. L'autre gouverneur bretonnien celui de Findemer et nommé Charles Edouard de Triac, est devenu l'un des principaux trésorier de cette alliance. Sa famille est considérée comme l'ennemie héréditaire des De la Motte et la rivalité entre les deux hommes est devenue féroce, loin de la Bretonnie. La flotte de guerre est composée d'une dizaine de bâtiments lourdement armés qui sillonnent les côtes lustrianaises, et plus particulièrement celles toutes proches de Nueva Magritta. C'est l'Amiral Javier Alvarez (prononcez rabière), un militaire estalien courageux, qui a le commandement de l'ensemble des bâtiments. Lui même est sous les ordres de Francisco de la Sierra, qui dirige Nueva Magritta. Enfin, Rasillian est sans doute la ville-comptoir la plus cosmopolite de Lustrianie. Elle est dirigée par un conseil et n'est attachée qu'à sa sécurité et à celle de ses intérêts commerciaux. Elle n'appartient à aucun pays et traite avec les quelques comptoirs norscs installés à l'intérieur des terres et le long de la rivière Maraquabo.

Note : Si vous désirez avoir plus de détails sur la Lustrianie, sachez que des renseignements supplémentaires se trouvent répartis dans les Tomes 5 à 7 du Grimoire.

Riquezas aujourd'hui

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Riquezas n'est pas le nom attribué à un comptoir à l'emplacement déterminé, mais celui utilisé en fait durant les précédentes années de flibuste par plusieurs campements successifs. Les flibustiers de Lustrianie, devant les offensives de l'Alliance et surtout dans le but de préserver leur emplacement et leurs activités secrets, ne restèrent jamais au même endroit plus de deux ans. Ainsi, tandis que certains situaient le comptoir pirate au Sud de Rasillian, d'autres le placèrent plus au Nord et parfois même directement à quelques dizaines de kilomètres de Nueva Magritta ou de Yesudo... Là est la véritable force des flibustiers de Lustrianie : s'organiser en moins de temps qu'il ne faut et surtout prendre de cours les chasseurs de pirates qui les recherchent. Aujourd'hui, Riquezas tient lieu de on-dit et peu pensent qu'il existe à nouveau un comptoir de flibustiers quelque part sur les côtes sauvages du Continent Vert. La défaite passée a prouvé la réelle efficacité des forces mises en oeuvre par les villes-comptoirs, plus adaptées aux conditions de vie de cette partie du continent, et surtout les nouveaux arrivants font confiance pour la plupart aux ragots rapportés dans le Vieux Monde, sans quoi l'affluence des navires débarquant des colons auraient été nettement moindre. Pourtant, de nombreux raids ont lieu proche des petits comptoirs indépendants et parfois les bateaux marchands ne doivent leur salut qu'aux très mauvaises conditions météorologiques ou à la clémence de leurs Dieux protecteurs.



L'Alliance des Trois Mâts officie toujours et tentent à nouveau de refouler de telles activités néfastes pour le commerce de Lustrianie, mais les flibustiers paraissent beaucoup plus organisés que les années précédentes et surtout celle qui a vu leur grande débâcle. Ils sont capable d'appréhender très rapidement les nouvelles lois d'un continent rude et hostile, à la différence des nombreux autres sans-retours qui ne font que les subir passivement. Ce serait faux de proclamer que les flibustiers adhèrent à un semblant de société, mais il est à noter la relative organisation dont peuvent jouir parfois les raids sur terre ou sur mer tout comme le partage des butins et l'attribution d'un poste hiérarchique.

Riquezas occupe, depuis un an et demi environ, les abords des anciennes ruines de Mannshause. Cette ancienne ville-comptoir située en bordure de mer et entre Kleinstadt et Yesudo, possède une histoire bien particulière : fondée il y a 25 ans par des adeptes de Manann, elle fut détruite par la colère de leur Dieu qui voyait ses fervents fidèles devenir beaucoup trop arrogants et dominateurs. Ainsi, en 2498, un terrible raz-de-marée s'abattit sur le comptoir, réduisant alors les bâtiments et le temple en un ensemble de ruines et de gravats où, raconte-t-on, plane encore l'ombre de ses malheureux habitants...

Seulement, il en faut plus aux flibustiers de Lustrianie pour les effrayer, même si certains ont affirmé avoir aperçu des spectres furtifs se déplacer parfois la nuit entre les pierres moussues du comptoir. Il continue à régner une atmosphère malsaine en ce lieu, et de nombreux flibustiers hésitent encore à s'aventurer dans certaines parties de la ville... La ville se compose en plusieurs petits quartiers, bien qu'ils ne peuvent en aucun cas être comparés à ceux des villes du Vieux Monde et même à certains comptoirs de Lustrianie. La population se compose de 1500 flibustiers environ, provenant des geôles de nombreuses prisons, des cales de galères arabes et tiléennes ou encore des terres désolées du Sud-Est du Vieux Monde. Il y a peu de boucaniers, ces derniers préférant de loin la sécurité de la jungle.

Voilà une présentation plus détaillé de Riquezas, comme on peut le trouver en cette an de grâce 2517 du Calendrier Impérial...

La ville a subit plusieurs épidémies comme par exemple la Peste de la Jungle, qui fait apparaître des plaques verdâtres sur le corps des malades. La plupart des hommes s'étant aventuré à l'intérieur des terres souffrent aujourd'hui de la Fièvre de Lustrie (70% des flibustiers) entraînant parfois la Tremblotte (mortelle en quelques mois) ou d'autres maladies plus graves. Enfin, la chaleur et l'humidité qui y règnent épuisent un individu beaucoup plus vite. Il n'y a ni printemps ni automne.

Même en saison des pluies, la température reste étouffante. Tout cela fait qu'un Flibustier ou un Boucanier à une vit plus pénible et vit moins longtemps qu'un pirate du Vieux Monde. La jungle se distingue des forêts du Vieux Monde par sa constitution en couches : les arbres de différentes tailles coexistent avec des arbustes et des buissons. La plupart des arbres ont un tronc mince et droit qui s'élève vers le ciel et sont couronnés (tels des champignons géants) par une masse de feuilles et de branches. Au cœur de la forêt, une végétation luxuriante se développe au côté d'arbres immenses, rendant parfois la progression impossible du fait des lianes et des buissons entremêlés.

De nombreuses fleurs larges et colorées apportent des touches de blancs, de rouge et de bleu à cet océan vert, dans lequel évolue des insectes impressionnants, des reptiles géants et des animaux étranges dont l'exotisme n'égale pourtant pas la férocité

La progression en groupes importants est impossible à travers la jungle ce qui fait de Riquezas une place forte imprenable par la terre grâce à cet océan vert.

Le Port, l'Orsteilmundo, et les quartiers de la ville pirate :

Riquezas est construit près des anciennes bases du comptoir de Mannshause, bénéficiant ainsi d'une certaine disposition qui offre aux flibustiers une place forte judicieusement placée. L'ancien comptoir soi-disant hanté se trouve en fait dans une sorte de petite crique, un cirque où attendent les bateaux des flibustiers.

Des pontons de bois branlants et quelques baraques moisies constituent le port, tandis que des escaliers de terre montent vers les quartiers qui forment le coeur véritable de la ville. Les flibustiers l'on depuis baptisé Orsteilmundo, ce qui signifie dans un jargon qui emprunte au Reikspiel et à l'Estalien le Quartier du Monde. Vaste programme pour ce qui s'avère n'être qu'un ramassis de masures de boue et de rondins, de terrasses crasseuses et de galeries étroites et humides. Ici, aucun objet, à part ceux constitués de métaux et de pierres précieuses ne peuvent conserver un aspect de valeurs.Le bois, que ce soit celui utilisé dans les constructions des habitations ou pour la charpente des navires pourri irrémédiablement et rapidement. L'humidité est beaucoup trop importante et la proximité de la jungle attire nombre d'insectes et d'animaux de toutes sortes.

Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer parfois de petits mammifères se promener entre les façades salies, et bondir d'un toi en poussant des cris stridents.

Parmi ces animaux, il y a ces petits singes étranges. Les flibustiers les ont nommé singes Capucin, en raison de la houppette qui se dresse sur leur tête et qui l'enveloppe comme une capuche à la manière des prêtres.Ce sont de petits singes espiègles et chapardeurs, volant fruits et babioles, sautant de toit en toit et gambadant dans la rue et entre les masures.

Lors de fêtes particulières, les flibustiers se plaisent à poursuivre les singes dans toute la ville-comptoir avec un filet.

Une fois attrapés, ils les attachent par la queue au plus hauts mâts des bateaux, ce qu'ils appellent communément La Course aux Capucins. Il est de coutume de croire que celui qui accroche le plus rapide et le plus habile des capucins en haut de son mât sera le plus rapide lors des prochaines sorties en haute mer...

Les quelques échoppes et établissement divers comme les tavernes et maison-closes que l'on peut trouver à Riquezas apparaissent pour la plupart comme les gens qui les fréquentent : malodorants, sales et infestés de parasites de toutes sortes ! Boire une pinte de bière aigre au Comptoir Vermoulu, savourer les mets délicats (tapirs en sauce, perroquets farci aux pommes de terre...) au Ventre de Güs ou découvrir les voluptés oniriques des drogues et des herbes aromatiques du Walhalla fait parti du quotidien des flibustiers de Riquezas. Comme les pirates, les prostituées de Riquezas viennent pour la plupart d'Estalie ou de Bretonnie, mais il n'est pas rare de rencontrer des sudronnes aux formes arrondies ou bien des kislevites aux regards perçants comme le froid, et même des halfelings ! Qui ne donnerait pas quelques piécettes pour passer un moment entre les mains expertes de Mam'maboulé la Tigresse ou d'Henriette-et-demi et ses Soeurs Jumelles...

Le Code Noir

Le Code Noir, ou les lois et les Chartes de Riquezas : Les flibustiers de Riquezas n'obéissent pas à des lois mais plutôt à un code qui rassemble plusieurs préceptes. Leur mode de vie étant ce qu'il est, il serait ainsi facile de suivre ses propres instincts et motivations et de vivre alors dans une anarchie qui verrait rapidement la disparition du comptoir. C'est pourquoi, grâce à l'initiative du fameux Capitaine pirate Adelmio Parmunte, il a été créé une charte comparable à celle de Sartosa, que les flibustiers appellent, eux, le Code Noir.

C'est un rassemblement d'ordres qui influent largement sur les activités des boucaniers et des flibustiers. Ainsi, ils ne possèdent pas de dirigeant comme l'entendent certaines sociétés du Vieux Monde, ni de Roi comme à Sartosa.

De temps en temps pourtant, un capitaine semble s'affirmer comme chef.

L'actuel capitaine le plus en vue est Ottar Hagen, originaire des Wastelands et grand stratège.

Il succède à un bretonnien. Les flibustiers oeuvrent en bandes et se partagent plus ou moins équitablement les butins accumulés lors de rapines, l'alcool et les femmes... Les contestataires sont humiliés et les traîtres lynchés et leurs corps jetés à la mer, offerts en spectacle dans certaines ville-comptoir ou encore jetés en pâture aux fauves et autres animaux sauvages de la jungle.

On raconte même qu'un capitaine de navires fut un jour abandonné sur un îlot perdu des côtes lustrianaises...
A bord du navire, les lois sont les mêmes que celles suivies à Sartosa : le seul maître à bord après Stromfels reste le Capitaine...



Les Autochtones

Quelques peuplades locales font également parler d'elles et rendent tout déplacement périlleux à l'intérieur de la jungle. Il s'agit des Amazones et des tribus Pygmées. Les premières sont des femmes guerrières. Elles possèdent un système hiérarchique très évolué basé sur la beauté et la force. Plus une amazone est belle et forte, plus sa position est élevée dans le clan. Les légendes disent qu'elles gardent des lieux étranges et des constructions métalliques au milieu de la jungle. Se sont les gardiennes des secrets des Anciens Slanns. Une chose est certaine, elles vivent dans de superbes cités construites par leurs ancêtres. Enfin, elles sont responsables d'enlèvements d'hommes (qu'elles utilisent pour assurer leur descendance) et de jeunes filles (pour en faire des guerrières).

Les Pygmées eux, sont de farouches adversaires des amazones bien que celles-ci leur cause la Peur quand ils ne les surclassent pas en nombre. Ce peuple de petite taille est en déclin car à la présence de colons du Vieux Monde, des maladies inconnues se sont propagées dans les tribus. Leur Dieu Gaator les aurait abandonné.
Comme les amazones, ils utilisent la sarbacane, manient la lance et le filet. Ils construisent des pièges et c'est ainsi qu'ils capturent leurs ennemis. Bien qu'ils ne soient pas d'un naturel Mauvais, se sont des anthropophages. Les prisonniers humains sont pour eux des mets de choix et il faut le reconnaître, se sont de très bons cuisiniers... Ce seraient des parents éloignés des halfelings du Vieux Monde bien qu'ils n'aient pas de poil aux pieds. Ces deux peuples semblent avoir été épargnés par le Chaos mais ce n'est pas le cas des descendants des Anciens Slanns qui vivent encore au centre de la jungle, et qui ont pour capitale une cité mystérieuse du nom Mazdamunlek (Cf. : Tome 6).

L'Ancienne Mannshause

Ce que les flibustiers nomment l'Ancienne Mannshause correspond en fait aux anciennes ruines recouvertes de végétation que l'on peut rencontrer si l'on s'enfonce plus à l'intérieur de la selve ou aux quelques galeries abandonnées qui s'étendent encore sous la Riquezas actuelle. Si Riquezas est bâtie en partie sur les anciennes fondations de Mannshause, les quelques zones non fréquentées par les flibustiers correspondent aux emplacements des lieux de culte du comptoir maudit. Ces vieilles pierres paraissent toujours porter les traces du terrible carnage qui s'est produit quelques 19 ans plus tôt : les restes de bâtiments l'extraient avec difficulté de la végétation luxuriante de la jungle, des sinistres marches descendent dans les ténèbres pour se perdre dans la noirceur de couloirs humides et envahis de moisissure...

Autant dire que cette partie de la ville-comptoir est complètement ignorée et crainte des flibustiers. De nombreuses entrées existent toujours parmi les ruelles fréquemment empruntées de Riquezas, et même si l'on sait pertinemment que rare sont les événements d'ordre surnaturel, on ne peut s'empêcher de jeter un coup d'oeil furtif en direction de ces bouches béantes s'enfonçant dans l'obscurité...

Depuis 2498, Mannshause est resté hanté par les âmes des anciens prêtres morts durant le terrible raz-de-marée qui s'abattit sur le comptoir, et encore aujourd'hui, il est assez imprudent de s'enfoncer dans les ruines qui constituent la partie morte de Riquezas. L'ancien temple dédié à Manann reste l'endroit le plus craint des flibustiers, de même que les nombreuses succursales souterraines antérieurement destinées à leur idolâtrie grotesque. Des ombres peuvent parfois être aperçues entre les nombreuses ruines, accompagnées de lamentations qui montent en crescendo vers la mer, réclamant pardon ou vengeance... On raconte même que quelques trésors d'une valeur inestimable se cacheraient encore dans les ruines abandonnées du comptoir.



Les Ombres de l'Ancienne Mannshause :

Les Ombres sont les anciens prêtres du temple de Manann, détruit par le raz-de-marée.
Elles apparaissent comme des cadavres flétris vêtus de grandes robes blanches sales et à moitié déchiquetées.
Leurs visages sont grimaçants et se tordent dans d'horribles convulsions tandis qu'elles psalmodient d'étranges paroles souvent incompréhensibles en interpellant tout être vivant passant à leur portée.

Profil type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	*	4	18	30	1	18	18	18	18	18	181	10

* Voir les règles spéciales page 253 de WJRF.

Les Ombres sont sujettes à l'Instabilité lorsqu'elles se trouvent à l'extérieur de Mannshause mais sont immunisées à toutes les règles de psychologie et ne peuvent pas être forcées de quitter un combat. Les Ombres causent la Peur chez toutes les créatures vivantes.

La Religion

Les flibustiers de Riquezas n'ont pas un panthéon bien étendu. Leur principale divinité reste Stromfels, le Dieu des Récifs et des Courants Marins, mais il n'est pas rare de voir certains boucaniers vénérer Handrich, le Faiseur de Fortune (voir Pour La Gloire d'Ulric pages 104, 105 et 106) comme l'appellent les chercheurs de trésors, et une divinité qui reste très ténébreuse et mal appréhendée, Gaator (voir plus loin).

La religion, comme chez les pirates du Vieux Monde, a toujours joué un rôle prépondérant dans la communauté de Riquezas, et bien que les flibustiers soient de talentueux marins, ils ne montent jamais dans un bateau avant de lancer un petit sermon en faveur de leur dieu. Comme les pirates de l'Ile de Sartosa, les flibustiers sont très superstitieux et ont développé ainsi des idéaux propres à leur environnement direct et à leurs activités, qu'ils nomment eux-mêmes le Culte des Faux Dieux. Jamais on ne verra à bord d'un navire des barriques remplies de viandes de porc salé ou de toutes autres denrées autre que le poisson : s'aventurer sur le territoire de Stromfels en emportant de la nourriture volée à Taal serait pure provocation... De même, on ne verra jamais un flibustier oublier de remercier Stromfels lors d'une pêche au filet de peur de voir les prises pourrir en quelques minutes...

La superstition tient lieu de religion, il n'est pas rare de rencontrer autour des cous des boucaniers de nombreux colifichets leur servant la plupart du temps de protection contre les mauvais esprits ou bien la malchance.

Il n'y a pas de temple à Riquezas, seulement quelques autels ou oratoires entretenus par quelques illuminés ou prêtres sans le sous. Proche du port se tient ainsi un bouge sordide tenu par un ancien prêtre de Stromfels, Gart Bauchfett, dans lequel on peut trouver un petit oratoire dédié au Dieu des Récifs et des Courants Marins. Il s'agit d'une barre de gouvernail finement ouvragée, celle-là même qui ...hips...se trouvait sur le bateau de Roger l'Audace , qui coula plus de trente bateaux ennemis au large de... hips... l'Anguille ?! Handrich est le seul dieu à ne pas posséder un véritable oratoire, les flibustiers préférant se vouer aux symboles et aux colifichets qu'ils portent sur eux. On entend depuis peu qu'un oratoire dédié au culte sauvage de Gaator aurait vu le jour à Riquezas, caché dans une salle souterraine. Le culte de Gaator n'est pas proscrit à Riquezas, mais reste très discret parmi les flibustiers et les nombreux marins.

Gaator, Dieu de la Force Sauvage et de la Survie

Description : Gaator serait l'un des fils engendré par la Déesse Mère Rhya, déesse des Druides dans le Vieux Monde symbolisant la Terre et la Fertilité de la Nature. Gaator est aussi le demi-frère de Khaine.

Il aurait ainsi été caché aux yeux des autres dieux et des hommes parce qu'il était difforme et fut chassé en Lustrianie, terre désuète et reculée, devenue hostile et sauvage en sa présence.On ne connaît pas la véritable apparence de Gaator, mais les individus qui le vénèrent l'associent à un gigantesque crocodile aux mâchoires puissantes et à l'allure grotesque. La légende veut qu'il sommeil sous le temple qui lui est dédié dans le ville-comptoir de Yesudo. Il symbolise la force sauvage, l'impartialité, la sournoiserie et la survie. Gaator est à l'origine un dieu vénéré par quelques tribus sauvages, comme il en existe dans les profondeurs de la jungle. Ils seraient ainsi adorés par les Pygmées, ces petits anthropophages s'apparentant aux Halfeling, mais certaines rancunes passées semblent l'avoir rapproché considérablement des humains...

Alignement : Mauvais.

Symboles : Une griffe acérée qui sort de l'eau. Gaator se représente également par un gigantesque crocodile aux mâchoires redoutables, aux membres atrophiés et au regard insoutenable.

Zones d'influence : Le culte de Gaator est répandu uniquement en Lustrianie et dans les terres plus au Sud. Certains cultes éloignés situés dans les Terres du Sud pourraient s'en rapprocher, bien qu'ils offrent des préceptes différents voir contradictoires.

Temples : On lui attribue pour seul temple connu celui de Yesudo, bien qu'il en existe sûrement ailleurs sur les côtes lustrianaises, mais qui ne reste ouvert qu'aux véritables initiés. Cependant, Gaator est principalement un esprit vénéré par les autochtones et les tribus sauvages que l'on peut rencontrer plus à l'intérieur des terres, et quelquefois, c'est dans une sorte de clairière sacrée que les rites s'accomplissent. Les prêtres de Gaator se nomment chaman.

Amis et Ennemis : Le culte de Gaator ne connaît aucun ami, si ce n'est peut-être celui de Taal, mais dans sa forme primitive. Il est particulièrement ennemi avec le culte d'Ulric et celui de Rhya. Ranald lui apparaît comme une personne à caractère fourbe mais bien trop orgueilleux.

Jours sacrés : Selon un calendrier bien particulier, le culte de Gaator possède peu de jours sacrés. Il existe simplement deux événements particulièrement célébrés dans le culte : l'arrivée de la mousson d'été



et celui de la nouvelle lune. Les prêtres sacrifient des humains lors des jours sacrés, mais durant les affrontements qui opposèrent leur culte à celui d'Ulric en 2513, un sacrifice eu lieu par jour et cela durant toute la durée de la mousson d'été (six mois)...

Conditions requises pour le culte : l'admission dans ce culte demande une longue initiation, qui ne peut être conduite que par l'expertise d'un haut prêtre du temple de Yesudo. Peu savent comment de telles personnes ont atteint un tel rang, mais il n'est pas à douter qu'elles ont été en contact avec certains autochtones détenteur du rite d'initiation. Le rite en lui-même est une sorte de communion violente avec la nature sauvage de Lustrianie, les forces naturelles qui animent la jungle et ses cours d'eau, ses mangroves et surtout l'animal sacré adoré par les prêtres de Gaator.

Commandements : Les prêtres de Gaator respectent les préceptes suivants :
* Ne jamais déranger ou tuer un représentant naturel du culte, à savoir le crocodile.
* Ne jamais révéler l'emplacement secret d'un Temple et en protéger l'accès.
* Ne pas rester plus de trois jours en haute mer.
* Bafouer les Clairières Sacrées de Rhya, ainsi que ses adeptes.
* Anéantir toute trace d'adoration envers Ulric (temples, reliques,...).

Utilisation de sorts :
Les Chamans emploient des sorts de la même façon que le Druides du Vieux Monde, avec les mêmes restrictions (Cf : page 207 de WJRF). Les prêtres de Gaator peuvent utiliser tous les sorts de Magie Mineure (sauf Feux Follets et Flammerole), de Magie de Bataille (sauf Boule de Feu, Éclair et Explosion), ainsi que les sorts spécialisés présentés ci-dessous. Ils peuvent également utiliser les sorts de Magie Druidique et Elémentaire, par contre il leur est formellement interdit d'utiliser les sorts suivants : Drain des Puissances Telluriques, Zone de Pureté, Création d'une Clairière Sacrée pour la Magie Druidique et Incendie, Écran de Flammes et Souffle de Feu pour la Magie Élémentaire.

Niveau 1

Larmes de Crocodile
(proviendrait d'un rite tribal lustrianais)

Niveau de sort : 1
Points de Magie : 1 par Round
Portée : 12 mètres
Durée : 1 Round ou plus
Composants : Une pincée de sel

Ce sort fait qu'une fois lancé, la cible se met à verser des larmes d'une telle abondance qu'il se voit aussitôt obligé d'arrêter le Round de combat dans lequel elle était ou toute autre action nécessitant une certaine concentration ou vigilance. Durant le prochain Round, la cible se voit infliger un malus de 30% sur tous les Tests impliquant le CC, CT, I, Dex et Soc.
Le Prêtre peut faire durer l'effet du sort autant de Rounds qu'il le désire. Les effets de ce sort peuvent être annulés par la réussite d'un Test de Contre-Magie.
Le Prêtre doit lancer la pincée de sel vers une cible désignée, qu'il la touche ou non. Au cas où la cible est atteinte par le sel directement dans les yeux, le Test de Contre-Magie est inefficace (du sel dans les yeux ca fait mal !).
La victime du sort doit être une créature vivante et non magique de taille humaine.

Niveau 2

Peau de Crocodile
(défense des Chamans de Gaator)

Niveau de sort : 2
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un masque de boue appliqué sur le visage

Ce sort permet au Prêtre de posséder une sorte d'armure naturelle aussi efficace que celle du crocodile. Ainsi, pour une durée minimum de 1 heure, le bénéficiaire se voit attribuer 3 Points d'Armure supplémentaire sur toutes les parties du corps.
La peau du Prêtre se recouvre alors d'une grosse pellicule de matière brunâtre qui persiste jusqu'à la dissipation du sort par la lanceur.
Ce sort ne peut être dissipé par un autre moyen.
On ne peut lancer qu'une seule fois ce sort sur soi-même.

Niveau 3

Famine léthargique
(communément appelé Qui Dort Dîne par les Chamans)

Niveau de sort : 3
Points de Magie : 10 par semaine
Portée : Personnel
Durée : 1 semaine ou plus
Composants : Trois baies de Gente-Dame des Mille Vertus et un verre d'eau salée

Ce sort permet au bénéficiaire de plonger dans une sorte de sommeil profond durant lequel le battement du coeur ralentit considérablement et dont les fonctions vitales comme la faim et la soif sont parfaitement entretenues. Le Prêtre doit pouvoir continuer à respirer. Le dormeur peut être réveillé n'importe quand par une autre personne sans qu'il en souffre. Ainsi, le Prêtre peut être en sommeil durant trois semaine (et plus) sans manger ni boire. Il

ressentira cependant une petite fringale lors de son réveil et lorsque son corps reprendra son rythme de vie normal. Durant la léthargie, le Prêtre est considéré comme une Cible Inerte.

Compétences : En plus des Compétences disponibles aux Initiés et aux Chamans, il est à noter que Gaator autorise également l'achat de la Compétence *Corruption* dans la perspective de soudoyer des adorateurs d'Ulric et de Rhya, ainsi que les Compétences *Baratin* et *Sixième sens.* Ces Compétences doivent être acquises en dépensant des points d'expérience, de la manière habituelle.

Épreuves : Les épreuves demandées par Gaator concernent souvent la dualité qui l'oppose directement à Ulric. Ainsi, il sera pourra être demandé aux prêtres d'anéantir un temple d'Ulric ou bien de voler une relique sacrée, ou encore de tuer tel personne selon la gravité de la situation. Il est rare que Gaator s'en prenne à sa mère, Rhya, car rares sont les occasions de rencontrer de ses adeptes en Lustrianie, mais lorsque l'occasion se présente...

Grâces divines : Gaator favorise les Compétences suivantes : *Baratin, Camouflage rural (jungle, Canotage, Chasse, Connaissance des plantes, Corruption* (voir ci-dessus), *Déplacement silencieux (jungle), Emprise sur les animaux, Force accrue, Fuite, Natation, Orientation, Pêche, Pistage, Sixième sens* et *Vision nocturne*. Pour les Tests, ses faveurs se porteront sur : *Bluff, Corruption, Discrétion*, et *Dissimulation*. Il pourra aussi favoriser les sorts suivants : Création d'un Marécage, Métamorphose et Respiration Aquatique.



Les Principautés Frontalières

Calendrier Impérial

-2800	Ascension d'une civilisation humaine avancée.
-2000	Disparition complète et mystérieuse de cette civilisation dont il reste aujourd'hui que des ruines éparses.
-1000	Ascension d'une nouvelle civilisation. La Ligue combat les peuples gobelinoïdes des Badlands. Renouveau des cités perdues et reconstructions.
-230	Début des guerres entre la Ligue et les légions de Remas qui durent plusieurs dizaines d'années. Les premiers colons de Remas débarquent.
999	Les Légions de Remas subissent de lourdes pertes mais l'invasion des gobelinoïdes venus des Badlands est stoppée.
1022	Echappant aux forces de Gilles le Breton, une partie de la noblesse de Bretonnie et de l'armée envahit ce territoire de l'Est et le découpent en petites principautés.
1712	Les forces arabes attaquent les plus petits royaumes de l'Est du territoire qui tombent sous leur joug.
1724	La Bataille de Manorca stoppe l'avancée arabe dans le Sud.
2179	Arrivée des premiers exilés impériaux.
2420	Les chevaliers bretonniens gagnent une grande bataille contre les orques sur les bords de la rivière de Sang.
2500	Ceux qu'on appel les Gardiens de la Moralité ont lancé une croisade morale dans les Principautés Frontalières. Personne ne sait au juste qui ils sont. Mais leur œuvre a déjà commencé.

Description Générale

Cette région se trouve à l'Est des cités tiléennes. Elle est séparée d'elles par les solides montagnes d'Apuccini. Le Golfe Noir et la rivière de Sang au Sud délimitent une frontière mal définie avec les Badlands. Les Montagnes Noires au Nord, la sépare de l'Empire. Ce territoire si proche est complètement isolé du reste du monde civilisé.
La Passe des Crocs de l'Hiver et celle du Noir Feu sont les seuls passages à travers les Montagnes. Partout les terres sont pauvres. Les zones côtières vivent mieux grâce à la pêche et au commerce vers l'intérieur du pays.

Se sont de nombreux petits fiefs aux mains de nobles et de mercenaires de différentes nations, surtout de Bretonnie qui se disent Barons, Duc ou Rois. En fait, des bandits pour la plupart. Elle est parcouru de compagnies militaires engagées par les Princes pour leur sécurité et celle de leur population. De petites villes fortifiées regroupent l'essentiel de la population de ce territoire. Il n'y a aucune cité à proprement dite puisqu'aucune ville n'attend ni ne dépasse 3000 habitants. Les villages de moins de 200 habitants son rares et il n'y a pratiquement aucune habitation isolée.

La petites communautés aux faibles défenses ont été pillées puis rasées lors des différents conflits.
Seules ont survécues les plus importantes. Certains y verront la main de la Déesse Ecate. Les Principautés Frontalières sont devenues un marché important pour les armes de toutes sortes. Le commerce entre elles est pourtant limité. Les rivières traversent des ravins, des cascades et les routes sont peu sûres. Les bandes armées sillonnent les terres et attaquent les marchands. Seuls ceux organisés en convois importants et protégés par des mercenaires traversent ces territoires. Chaque Prince prélève sa taxe sur les marchandises et garantit une escorte contre de fortes sommes d'or ou prélève une part de ce qui est transporté. Lorsqu'enfin un convoi arrive enfin à destination, le prix des biens à doublé voire triplé. Vous trouverez l'exemple d'une principauté de type impériale dans le Répertoire Géographique du Sud du Vieux Monde.

Les principautés de l'Est sont harcelées par des tribus gobelines bien armées et chaque montagne, chaque bois est habitée par des mutants organisés en bandes étranges et féroces (Cf. : illustration de Christophe Madura). Les quelques cités sont des forteresses dans lesquelles peuvent se réfugier toute la population de la région.Quelques peuples primitifs et nomades vivent sur des territoires abandonnés, au milieu des collines, dans le Nord et l'Ouest des Principautés Frontalières. Ils n'ont pas de nom,


tognotti
'96

seulement celui d'Hommes des Collines.
Pendant les périodes de famine, ils se rassemblent en bandes pour descendre faire brouter leurs animaux dans les plaines, plus fertiles en herbe. Leurs troupeaux sont principalement constitués d'aurochs. Les rivières font bien souvent office de frontières entre les principautés et les quelques ponts qui les enjambent sont sévèrement défendues par des compagnies de mercenaires. Au Nord et à l'Ouest, des mercenaires surveillent toute nouvelle incursion des hommes des collines et poursuivent les bandes armées qui tentent de traverser les frontières. Il n'existe aucune carte des Principautés. Et pour la plupart des habitants du Vieux Monde, elles n'existent d'ailleurs pas, comme ses habitants ou les guerres qui s'y déroulent !

Les Badlands sont sillonnés de tribus nomades gobelines (chevaucheurs de loups) et orques, en guerre perpétuelle pour leur domination des unes sur les autres et sur les territoires. Les Principautés Frontalières sont bien plus civilisées que les Badlands, pour ce qui est du style de vie, mais les différents souverains ont basé leur pouvoir sur les mêmes principes de violence et de domination. Les princes dirigeant ces territoires sont pour la plupart des fugitifs de toutes nationalités, qui se sont enfuis de leur pays d'origine pour des causes diverses, dans le but de se reconstruire une nouvelle vie. Ils se sont taillés un territoire à la force de leurs épées, ils se sont inventé un titre et se proclament seigneur et leurs compagnons d'armes composent leur armée. Mais il est rare qu'ils aient une seul goutte de sang noble dans les veines. " Excepté pour de rares cas, il n'y a chez eux aucune noblesse ni de famille, ni d'âme " (dans *Le Refuge de tous les Pécheurs* de Sebastian Gutierrez y Cibola).



Notes : Nous ne développons pas ici chacune des principautés. Ce travaille pourrait faire l'objet d'un supplément à part entière.
Et combien même, l'instabilité des monarques et des frontières rendraient tout travail rapidement inutilisable (cartes, descriptions...). Les Principautés Frontalières peuvent ainsi rester un espace ou tout bon MJ peut créer sans contraintes ni limites sinon celles de son imagination. Et c'est d'ailleurs ce qu'ont toujours désiré les créateurs du Monde de Warhammer.

Un lieu sans histoire

- extrait d'une lettre d'Astolfo Colaianni à Alessandro Felini

Les Principautés Frontalières ont pour principale caractéristique de n'avoir aucune histoire. Sûrement à cause d'un passé calme et monotone ; il y a sans doute plus de batailles, de massacres, d'invasions, de complots et d'autres choses de ce genre dans les Principautés Frontalières que dans tout le reste du Vieux Monde. Mais personne ne songerait à prendre soin de rassembler de façon systématique les éléments d'une certaine culture. Qui voudrait passer son temps dans les livres et les parchemins quand, tout autour de vous, vous avez la possibilité de combattre et de conquérir un bref moment de gloire et de richesse ?

Comprenez-moi bien : je crois fermement qu'il est plus sage de vivre dans le présent, que de vivre dans un océan de regrets, de souvenirs, de gloires passés et d'ambitions oubliées. Mais ici, les gens ont totalement perdu la notion d'humanité, voire d'homme. L'Histoire, quoiqu'on en dise, est un professeur, austère et implacable, mais expérimenté.
Le Vieux Monde en général est assez tourmenté, mais il tente de préserver sa mémoire et sa capacité d'apprentissage à partir de ses erreurs passées. Rien à voir avec la mentalité des gens qui vivent ici.

En plus de cela, les Principautés Frontalières sont le théâtre de combats et de pillages ininterrompus. Aujourd'hui, on ne trouve que quelques archives dans les régions de la Voûte, dans les temples, où les prêtres et les responsables civils gardent précieusement les archives des naissances depuis des siècles ; mais pour tout le reste des Principautés, tous les registres, cléricaux, civils ou militaires, ont brûlé plus ou moins récemment durant quelque campagne guerrière. Si un érudit tentait de rassembler les données historiques d'une de ces régions sur quelques années, il devrait se contenter du bouche à oreille.

Ainsi, dans ces régions étranges, chacun tente de dominer son voisin, lorsqu'une horde orque ne vient pas mettre une trêve provisoire aux combats entre gens "civilisés", que personne n'aurait l'idée d'appeler autrement que légitime défense, dans un camp

comme dans l'autre. Parfois un seigneur sort du lot et attire à lui les richesses pendant quelques années, voire quelques décennies ; et ensuite ? A la fin, il ne reste rien d'autre que ce que j'aperçois par ma fenêtre : un champ immense couvert de tombes identiques, dont les noms inscrits que personne n'a jamais lus s'effacent au fil du temps ; des taches sombres entourées de quelques touffes d'herbe : sous la terre reposent les traces d'actes glorieux, héroïques, les rires des femmes les plus fascinantes, les aboiements des chiens les plus vaillants, des chansons joyeuses chantés avec les amis après avoir bu le meilleur des vins, celui de la victoire, puis le plus amer. Alors, pourquoi toute cette agitation ? Personne, sans doute, ne pourrait donner un sens à ces morts oubliées, à ces vies détruites. Mais peut-être un jour, l'Histoire pourra contribuer à améliorer l'humanité, et pourra aider l'homme à retrouver la valeur de sa vie.

Carrière Tzigane

Dans WFRP, être Tzigane ce n'est pas faire partie d'un peuple spécifique mais simplement avoir une certaine façon de vivre. Ces gens du voyage qu'on appelle romanichels ou bohémiens, parcourent le Vieux Monde dans des roulottes organisées en convois. Les Tziganes n'acceptent pas n'importe qui parmi eux. Par tradition, il règne dans les régions traversées une absence de confiance entre les populations sédentaires et les Tziganes souvent accusés de tous les vols, disparition, et autres malheurs qui se sont produits au cours des semaines qui précédent et qui suivent leur passage. Citoyens de nulle part en particulier, ils font d'excellents bouc émissaires.
A l'origine, les Tziganes vivaient dans les Principautés Frontalières mais ils furent maudits par la Déesse Noire et tous les fidèles du Dieu Forsagh, Dieu de la Prophétie, ont été condamnés à l'exil (Cf. : *La Campagne Impériale* page 23). Certains pourtant restèrent, mais c'étaient ceux ayant fait allégeance avec la Déesse. Ils sont encore aujourd'hui au service des représentants de la Déesse dans le Vieux Monde, les escortent lors de leurs déplacements, surveillent leurs demeures et cherchent des proies... leurs maîtres sont les Vampires!

Cette carrière, tirée du *Manuel du Joueur* (Tome 15), a été décrite pour les deux sexes comme la plupart de celles abordées dans le livre de Base de WJRF, mais avec une petite variante. Les femmes Tziganes ont accès EN PLUS aux carrières en italiques. Cette carrière n'est accessible qu'aux humains.

Profil type													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+1	+10		+10			+10		+10

Compétences :
- Armes de spécialisation:
Armes de jet
Armes de poing
10%/Pistolet ou Tromblon
- *10%/Astronomie*
- Bagarre
- 25%/Baratin
- 25%/Chant
- *25%/Chiromancie*
- Commerce
- *Confection*
- *10%/Connaissance des plantes*
- Danse
- 10%/Dressage (au choix)
- Escamotage
- Esquive
- Evaluation
- 50%/Jonglerie
- Langage secret (Tzigane*)
- 50%/Musique (au choix)
- Pictographie (Colporteur)
- 25%/Résistance à l'alcool
- *25%/Séduction*
- *10%/Sens de la magie*
- Soin des animaux
- 10%/Traumatologie
- Vol à la tire*

Le langage secret Tzigane s'approche de beaucoup de celui du jargon des voleurs.

Dotations : Une Dague, un foulard, une ou plusieurs boucles d'oreille, une roulotte, un cheval de trait, une arme simple, un instrument de musique (si Musique), 1D3 couteaux de lancer, un pistolet ou un tromblon (si compétence appropriée).

Débouchés :
Bateleur (acteur, diseuse de bonne aventure, lanceur de couteaux)
Charlatan
Colporteur
Contrebandier
Guide-racoleur
Racketteur
Voleur
Voleur de bétail

Filières : Toute carrière de Filou à condition d'avoir d'abord été accepté par le Conseil.

Rang Social : -



La Déesse Ecate

Description : Sombre divinité mineure. Fille de la Déesse mère, maîtresse de Taal, mère de Khaine le Seigneur du Meurtre. Ecate est la patronne des vérités amers, des connaissances obscures et de la magie noire. La recherche du pouvoir est le désir brûlant de chaque humain. La luxure, l'avidité, la domination, la douleur, la recherche sans fin de la puissance et du plaisir. Elle représente la prédation.

Alignement : Mauvais

Symboles : Le Chaudron est universellement associé au culte d'Ecate. C'est la source mystique de la magie noire. Les initiés et les prêtres d'Ecate sont nommés Maîtres et Maîtresses de la Corporation et leur nom populaire est Rebouteux ou Sorcières. Ils portent principalement le noir et une robe de cette couleur pendant la pratique du culte, ce qui les fait ressembler à des druides noirs et ce qui met en valeur leur peau blanche. Les plus belles et les plus jeunes prêtresses sont vêtues de manière provoquante. Elles portent une coiffure élaborée et leur maquillage est chargé. Certains portent comme signe de reconnaissance un papillon de nuit épinglé à leur vêtement ou un tatouage le représentant. C'est l'un des rares animaux attiré par le brasier qui est allumé lors des cérémonies secrètes.

Zones d'influence : Les peuples nomades voyageant à travers le Vieux Monde (certains tziganes). Le culte d'Ecate est hors la loi et persécuté excepté dans quelques territoires des Principautés Frontalières. Ce culte est exclusivement rural et pratiqué également dans l'Empire par de vieilles filles ou des veuves âgées habitant seules une cabane isolée ou un manoir délabré. Ce sont des mégères jalouses et rancunières. Elles sont souvent reconnues comme herboristes ou apothicaires. Les Vampires sont les principaux héros d'Ecate.

Temples : Il n'y a aucun temple ni aucun oratoire dédié à Ecate. A la place, il existe des Clairières Maudites qui ne sont rien d'autre que de petites clairières situées dans les profondeurs des forêts. Son culte est pratiqué en secret lors de réunions nocturnes.

Amis et ennemis : Elle est alliée a Khaine bien que méfiante de sa folie. Réservée vis a vis de Slaanesh mais hostile aux autres dieux du Chaos, aux divinités humaines et naines. Rebelle (seulement) envers la Foi Antique. Neutre avec les cultes des divinités elfes. Les adorateurs d'Ecate sont les ennemis des principaux cultes et des cultures du Vieux Monde.

Jours sacrés : Ecate n'a pas de jour sacré. Mais les nuits de pleines lunes, des cérémonies secrètes se déroulent en plein air. Habituellement dans les bois. Ont dit que lors de la nuit du Geheimnisnacht les sorcières chevauchent leur balais pour rejoindre les démons. Mais plus souvent, elles prennent la forme de papillons de nuit pour s'infiltrer dans les maisons. De nouveau membres y sont initiés par les Maîtres ou les Maîtresses et des danses folles sont organisées autour de grands feux. Les humains s'y mêlent aux démons. Et ensemble ils se livrent à des orgies consacrées à Ecate, de minuit jusqu'au chant du coq.

Conditions Requises : Etre de race humaine et foncièrement mauvais.

Familiers : Les personnage qui parviennent à progresser jusqu'au niveau de prêtrise (Clerc niveau 1) reçoivent, comme les Druides blancs, la vision d'un esprit-animal et acquièrent les compétences correspondantes (Cf. : la Table des Familiers du livre de base de WJRF). L'animal devient alors le familier du personnage et le suivra partout. Les animaux désignés sont le chat, la chauve-souris, la chouette, le corbeau, le crapaud (plutôt que la grenouille), l'hermine, le lapin, le loup, le rat, le renard et la vipère. Chaque prêtre peut convier les animaux de l'espèce de son familier lors des cérémonies secrètes. De nombreuses croyances sont nées de ces événements. Le Lapin est frappé d'interdictions alimentaires dans certaines régions rurales du Vieux Monde. On y cloue des chauve-souris ou des chouettes aux portes pour empêcher le mal d'entrer...

Commandements : Tu fera naître le malheur dans chaque famille. Tu détourneras les époux de leurs femmes, apportera la maladie chez les enfants et les bêtes. Tu fera pourrir les cultures. Tu volera leurs biens. Tu fera naître la haine et entretiendra les plus bas instincts des hommes. Tu les poussera enfin à quitter leurs terres et à abandonner Rhya, leurs amis et leurs parents, pour rejoindre le haut lieu de la corruption humaine, la cité.

Utilisation des sorts : Les clercs d'Ecate ont accès à tous les sorts de magie Mineure, Druidique (excepté le sort Zone de Pureté) et Démoniques (excepté les sorts Invocation du Grand Pouvoir et Invocation du Pouvoir Total). le sort Création d'une Clairière Sacrée est remplacé par Création d'une Clairière Maudite (Cf. : Arcanes Magiques).

Pénalités : A chaque niveau de pouvoir, les prêtres d'Ecate gagnent 1D6 points de folie (comme les sorciers démonistes) ainsi qu'un handicap déterminé aléatoirement à partir de la colonne spécifique aux sorciers et prêtres mauvais (Cf. : WJRF page 138).

Compétences : Les prêtres d'Ecate peuvent choisir l'une des compétences ci-dessous (Cf. : Grâces Divines, ci-dessous) chaque fois qu'ils progressent d'un niveau. Le choix est à la discrétion du personnage au prix normal de 100 points d'expérience.

Epreuves : Les épreuves imposées par Ecate consistent en la recherche des mystères liés au savoir obscure. Une recherche longue et périlleuse. Chercher le corps idéal pour y incarner un démon. Puis, trouver des victimes pour l'Incube ou la Succube (Cf. : Arcanes Magiques, pages 71 et 72).

Grâces Divines : Les tests favorisés sont Camouflage (Rural), Chance, Chiromancie, Déplacement Silencieux (Rural), Divination, Emprise sur les Animaux, Escamotage, Fuite, Séduction, Sixième Sens, Vol à la Tire.



Les Badlands

Calendrier Impérial

-1500	Les Gobelinoïdes traversent des montagnes et envahissent les Badlands. Ils rasent les anciennes cités arabes.
-1498	Les mines naines des Monts du Dos du Dragon tombent aux mains des gobelinoïdes.
-234	Le peuple gobelinoïde est repoussé à l'intérieur des terres des Badlands par des armées humaines regroupées au sein de la Ligue.
15	Les Légions de Remas envahissent les zones côtières des Badlands.
995	Les forces gobelinoïdes pillent les colonies de Remas installées sur la Côte, le long du Golfe Noir.
1666	Les forces arabes détruisent les forteresses gobelinoïdes. Ces derniers retournent à l'intérieur des Terres Sombres.
2198	Les forces gobelinoïdes envahissent les villages arabes.
2199	Les survivants arabes s'enfuient en convois vers le désert au Sud.
2420	Les Chevaliers Bretonniens obtiennent une victoire brillante contre les orques lors de la bataille de la Rivière Sanglante.
2488	L'armée de Bretonnie est écrasée par les armées orques à la bataille du Col de la Mort.

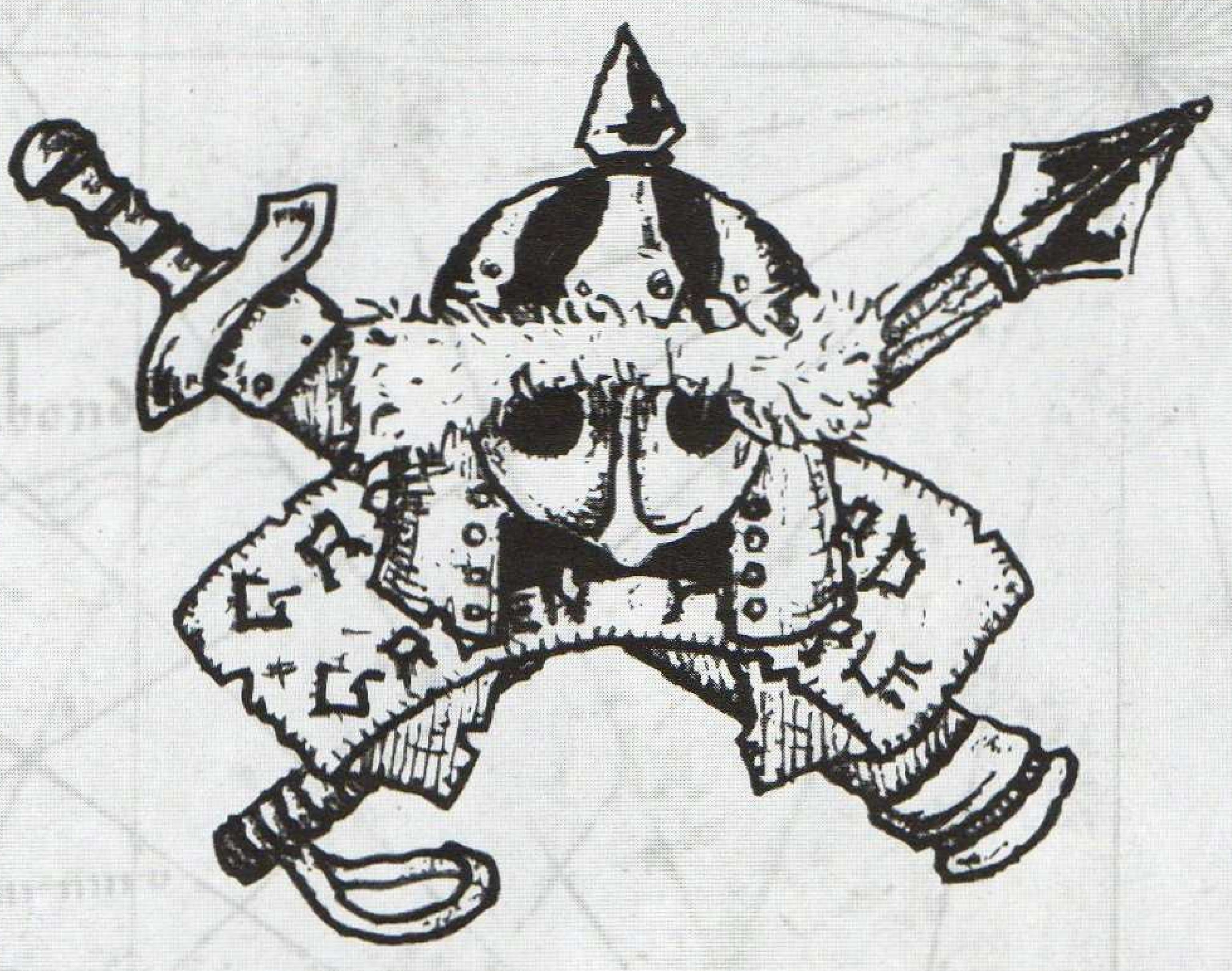
Les Badlands apparaissent dans l'histoire seulement lors des grandes invasions et des grands combats opposant des armées humaines à la Wargh orque et gobeline. On sait peu de chose sur les grandes périodes qui n'ont pas été marquées par la guerre (NDLR: Mais nous traiterons plus en détails des Badlands dans nos prochains travaux). Aujourd'hui, les peaux vertes se sont semble-t-il installées sur l'ensemble du territoire, dans les ruines d'anciennes cités humaines et dans des cités naines abandonnées.

Depuis que les peuplades humaines ont été chassé des Badlands, il y a 300 ans, ces territoires sont disputés entre les tribus orques et gobelines aux noms barbares ou étranges. Ces tribus sont nomades et sillonnent les Badlands en bandes armées qui, parfois envahissent les petits territoires de l'Est des Principautés Frontalières. D'innombrables guerres de conquête les ont opposé aux armées naines dans les premiers temps de l'humanité. Dans les Montagnes du Bout du Monde, à l'Est des Badlands, les cités naines empêchaient les tribus gobelines d'envahir les terres jusqu'au jour ou les volcans sortir violemment de leur sommeil. La lave détruisit les cités puis les cendres recouvrirent tout.

Le Golfe Noir sépare les Principautés Frontalières des Badlands. C'est là que sillonnent quelques navires pirates orques. Il tient son nom de ses eaux noires et opaques. Autrefois, l'eau du golfe était bleue et claire. Elle regorgeait de poissons et de vies aquatiques. Des tribus humaines s'étaient installées sur ses deux rives.

Mais une immense bataille navale opposa l'armée skaven à une flotte maudite de mort-vivants. Les skavens utilisèrent leur magie pour finalement vaincre leurs adversaires mais empoisonnèrent le Golfe. La légende dit qu'alors il était possible de le traverser d'une rive à l'autre en marchant sur les cadavres flottant à la surface. Toute vie dans ces eaux à depuis disparue à l'exception d'une race de crabe qui vit dans des grottes submergées et dont la carapace à une couleur chatoyante et changeante.

Problèmes de traductions: dans Warhammer Battle, les Badlands de WJRF sont nommées Terres Arides.



Les Compagnies Maritimes du Sud du Vieux Monde

Quelques Explications

La plupart des navires de commerce navigant sur les mers du Vieux Monde appartiennent à des guilde marchandes de Marienburg. Environ les deux tiers, pour être plus précis. Les autres navires sont répartis entre les trois autres puissances navales qui elles mêmes disposent de compagnies maritimes bien plus importantes que celles de l'Empire (aillant plutôt développé le transport par voie fluviale) ou de Norsca (qui dispose avant tout d'une flotte de guerre). Alors que les guildes de l'intérieur des terres sont pour la majeure partie familiales (la famille Wastelandaise : Haagen) et de type dynastique, elles sont organisées en compagnies pour le commerce à travers la haute mer. Les compagnies maritimes sont constituées d'associés et de groupements créés spécialement pour le commerce sur les mers, un commerce lucratif mais risqué pour les navires et dangereux pour les équipages.

Le commerce maritime se rapproche du commerce fluvial par ses règles qui sont similaires (Cf. : *Mort sur le Reik*) mais permet d'augmenter substantiellement les bénéfices. Les capacités de charge des bateaux de haute mer sont jusqu'à 8 fois supérieurs aux plus grandes péniches. Voilà pourquoi le commerce à travers les mers est devenu un enjeu très important. Les Elfes des Mers avec à leur tête les Prince-Marchands en ont fait leur principale activité. Les comptoirs Elfes des Mers du Vieux Monde n'exige aucune taxe sur la cargaison, mais un don au temple de Mathlann. Ces comptoirs sont indépendants du reste de la cité humaine dans laquelle ils sont installés. Ils possèdent leurs propres milices et y appliquent leurs propres lois. Les compagnies humaines locales paient bien souvent des taxes très réduites comparées à celles de leurs concurrentes.

Les taxes portuaires : Bien sûr, les taxes sont nombreuses dans le Vieux Monde.



Elles dépendent du pays, de la ville, de l'époque de l'année et du type da cargaison. Mais pour simplifier ce calcul, le MJ trouvera ci-dessous, un tableau générique. Ces taxes se résument à un pourcentage de la valeur de la cargaison à son arrivée dans le port. Les Péagers demanderont 15% de la cargaison à son arrivée dans une cité ou une ville portuaire qui possède un score en Richesse de 4. Et cela, avant transaction et revente. Si le marchand ne peut pas s'acquérir de ce dû, une partie de la cargaison est saisie pour paiement.

Attention, ces pourcentages sont là à titre indicatif. Des lois (esclavage, vins) et des situations particulières (guerres) peuvent influencer grandement ces chiffres qui doivent être fluctuant et rester secrets vis à vis des joueurs. En Lustrianie, tout navire marchand doit payer une taxe qui représente 20% de leur cargaison environ. Cet or est destiné au Roi Philippe III d'Estalie et finance, en partie seulement, sa fameuse flotte militaire.

Les Moisissures Noires : Elles sont présentes, sous forme embryonnaire et invisible, dans diverses variétés d'arbres. Leur développement entraîne le pourrissement rapide du bois. Elles font des ravages dans les grands ports commerciaux du Vieux Monde et d'Arabie. Elles prolifèrent grâce à leurs spores qu'elles peuvent projeter sur un rayon de 10 mètres. Après 2D6 jours, la mousse se développe en rongeant le bois de l'INTERIEUR, le fragilise lentement pour que finalement tout s'effondre dans un nuage de sciure. Une construction de grande taille ou un navire perdra 2 points de Résistance après quelques jours, le temps que les spores contaminent l'ensemble. Puis, imperceptiblement, 1 point de B par jour sera englouti par cette moisissure.

Tout navire contrevenant est pourchassé par l'Armada et sa cargaison confisquée.

Richesse : 1	Taxe : 0
Richesse : 2	Taxe : 5%
Richesse : 3	Taxe : 10%
Richesse : 4	Taxe : 15%
Richesse : 5	Taxe : 20%

Le Stockage : Les cargaisons peuvent se dégrader lors d'un et c'est la ruine. Les rats, l'eau de mer ravagent les cargaisons de grain, la moisissure noire ou un incendie vient à bout du bois, les minerais et les produits de luxe attirent les pirates... Stocker en sécurité les marchandises est la meilleure solution. Du grain pourra difficilement être entreposé plus de 2 saisons dans la cale d'un navire ou dans un entrepôt. Un vin vieillissant quelques saisons dans une cave gagnera de la valeur au contraire... Chaque compagnie dispose d'entrepôts gardés. Ils ont une contenance de 40.000 à 100.000 points d'encombrement. Malgré leur grande taille, plusieurs entrepôts sont nécessaires pour mettre en sécurité l'ensemble d'une cargaison.

Liste des Compagnies

Il ne s'agit pas ici d'une liste complète. Seules sont abordées les plus grandes de chaque région et seule la première de chacun des ports les plus importants. Les compagnies familiale disposant seulement de quelques navires sont nombreuses. Elles souffrent de la concurrence de leurs aînées et sont donc prêtes à tout pour acquérir et livrer leurs cargaisons (même s'il faut se la procurer auprès des pirates). En Estalie, les compagnies sont aux mains de la noblesse, lorsque ce n'est pas un souverain lui même alors que la plupart des grandes familles tiléennes disposent d'une flotte de commerce. Enfin, en Bretonnie, les plus grosses flottes sont aux mains de guildes présidées par les dirigeants locaux.

de Bretonnie

La Compagnie de l'Hermine

Port d'attache : Brionne.
Dirigeant : Pierre de Jolensac.
Cette compagnie navigue sous le drapeau Bretonnien. Les cargaisons qu'elle transporte sont variées (vins, objets précieux, grain, chevaux...) et parfois même surprenantes (otages...). En fait, toutes sortes de marchandises provenant des rapines pratiquées par les brigands, les voleurs et les pirates de Brionne (et d'ailleurs...). Le **Gouverneur Pierre de Jolensac** dispose de 14 solides navires de commerce. Ils sont d'un nombre presque illimité en fait, ce qui lui donne un avantage supplémentaire sur les compagnies concurrentes, puisque les pirates et les contrebandiers mettent leurs vaisseaux et leurs équipages à sa disposition, contre des avantages divers. Parfois même, après une prise importante, les pirates ne retournent pas à Brionne pour y décharger leurs marchandises. Le pavillon pirate est remplacé par le drapeau bretonnien et le navire prend directement la route vers le port de commerce le plus proche. Ils évitent ainsi d'avoir à payer la taxe imposée par le gouverneur de la Cité des Voleurs... Cette technique est risquée et demande une certaine

préparation, des complices parmi les responsables du port mais **Pelot d'Hennebond**, le responsable de la milice, veille.

La Primante
Port d'attache : Bordeleaux.
Dirigeants : les De La Motte.
Cette compagnie bien plus respectable que la première a pour emblème une grappe de raisins. Le vin est la principale cargaison transportée par ses navires. Mais souvent quelques marchandises complètent cette cargaison. Se sont des produits de luxe, des meubles, des oeuvres d'art et des produits artisanaux précieux de toutes sortes destinés aux royaumes estaliens. La compagnie arme 28 navires. Le gouverneur de Bordeleaux, **Hubert de la Motte**, qui en est le dirigeant, est également un cousin du **Roi Charles de la Tête d'or**.

d'Estalie

La Real de Astarios (Compagnie Maritime Royale d'Astarios)

Port d'attache : Magritta.
Dirigeants : Monica et Ramon Aguilar Y Medina.
Bien que totalement indépendante, cette compagnie à un accord avec l'un des commandants de l'Armada du Royaume d'Astarios. Le commandant **Andrea Doria** met à la disposition de la Real de Astarios entre trois et six navires de guerre armés chacun de dizaines de bouches à feu. Ils naviguent ainsi de conserve de Magritta jusqu'à leur destination finale ou presque puisque la flotte d'Astarios n'est pas toujours bien venue en Tilée ou dans les ports des royaumes estaliens voisins. Grâce à ce dispositif, aucun navire pirate n'est jusqu'à aujourd'hui parvenu à inquiéter cette compagnie. Le commandant **Andrea Doria** obtiendrait personnellement de substantielles sommes d'or pour ce service. La flotte comprend 32 navires à fort tonnage qui naviguent sur toutes les mers. Leurs pavillons rappellent le symbole des templier de Myrmidia (Cf. : illustration de Russ Nicholson).

La Cruz (la Croix)

Port d'attache : Bilbali.
Dirigeant : Renaldo Torres.



Le nom de la compagnie vient du fait que son fondateur, ne sachant sans doute ni lire ni écrire, signe les documents officiels d'une croix en forme de X (Cf. : page 199 du livre de Base). Ses affaires semblent bien marcher et pour cause, ses navires se font rarement pirater. Certains concurrents, jaloux, pensent qu'il a passé un accord avec les pirates bretonniens, ne leur laissant une embarcation que de temps en temps pour paiement de services rendus et pour maintenir l'illusion que, lui aussi, est victime des pirates. Ses pavillons portent comme emblème

La Compania de los Cabos

Port d'attache : Los Cabos.
Dirigeants : Manuel La Fortuna.
Cette compagnie appartient au Roi d'Obregon, Manuel La Fortuna et réunit 26 navires à gros tonnage. Plus de la moitié de son activité est liée à la Lustrianie.

La Estremaduraz

Port d'attache : Almagora.
Dirigeants : Carmen Aguilar.
Cette compagnie est dirigée par une femme au caractère affirmé. Elle est à la tête d'une trentaine de navires bien entretenus et aux équipages efficaces. Elle négocie la plupart des contrats elle même, n'hésitant pas à se déplacer en territoire hostile pour faire affaire.

de Tilée

La Cucchiaio

Port d'attache : Luccini.
Dirigeant : Bencio Doriacosta.
Il arrive à cette compagnie de préparer des navires qu'elle utilise comme appât. Un vaisseau dont la cale est vide facilement détecté par les pirates qui observent d'abord son niveau de flottaison. Ces navires sont donc chargés de caisses ou de sac de sable et de terre prélevée dans les marais tout proches. L'ensemble alourdi le bâtiment et le ralenti suffisamment pour faire illusion. Par sécurité et par mépris également, les matelots à bord ne connaissent pas la véritable nature de la cargaison, ou l'apprennent trop tard ! Ils subissent, alors bien souvent la colère des pirates, pendant que les précieuses cargaisons contournent en toute sécurité le détroit (Cf. : Carte)... Chacune des trois principales familles de Luccini possède sa propre flotte commerciale mais celle des **Doriacosta** est presque aussi importante que celles des **Rubertino** et des **Spinaldo** réunies, avec 40 navires de tous tonnages. L'emblème des Doriacosta est un lion ailé, un Griffon.

Il Cavallo di Mare (Compagnie du Cheval de Mer)

Port d'attache : Miragliano.
Dirigeants : les Feccia.
Contrairement à ce que son nom pourrait faire penser, cette flotte n'appartient pas à un Prince Marchand Elfe des Mers. Cette famille est un précieux allié des **Cornuti,** la famille dirigeante de Miragliano. En échange de leur soutient, les **Feccia** ont obtenu des avantages conséquents et des droits maritimes qui leur ont permis de prospérer. Les Feccia disposent de 30 navires environ aujourd'hui. L'emblème de cette famille est également représenté, couronné, sur l'écusson de la cité de Miragliano.

La Stella di Tilea

Port d'attache : Remas.
Dirigeant : Antonio Petricullo.
La flotte se compose de 12 navires. La légende dit que son père entra un jour dans un des tunnels qui se trouve sous la ville de Miragliano. Il en ressortit deux ans plus tard et envoya alors un message à son fils lui annonçant qu'il se trouvait auprès d'un grand prince de Cathay... La réalité est sans doute plus simple. Certains (des membres de la guilde et des compagnies concurrentes) disent qu'Antonio se serait débarrassé de son père en le faisant assassiner par les tueurs d'une des guildes secrètes comme il y en a à Miragliano. Le surprenant message, en fait une longue lettre, arrivait à point nommé car elle fit cesser les accusations contre Antonio et de plus, elle le désignait comme successeur légal à la tête de la compagnie.

La Tristecoeur

Port d'attache : Tobaro.
Dirigeant : Yeloïn Tristecoeur.
La flotte de commerce est composé de moitié de navires de fabrication humaine. Les navires faisant partie de la seconde moitié sont des vaisseaux à la structure fine et élancée. Souvent de tonnage inférieur aux navires humains, il sont plus rapides grâce à leurs coques et à un système ingénieux utilisant des voiles triangulaires. Le symbole de cette compagnie est un Poisson Chat représenté sur les voiles et les étendards. Le nombre de navires appartenant à la Princesse-Marchand est indéterminé. Ses navires voguent sur presque toutes les mers et les océans du Monde connu. Marienburg est leur second port d'attache.

Répertoire Géographique du Sud du Vieux Monde

Site	Importance	Suzerain	Population	Richesse	Source de Richesse	Coef. de commerce	Garnison Milice
Sartosa	CS	Roi des Pirates	3000	5	Piraterie	3000/1,5	2200b/800c
Beffardo	Vg	-	85	2	Agriculture, Elevages	34/0	-
Caprio	Vg	-	54	2	Agriculture, Elevages	22/0	-
Caragio	Vg	-	35	2	Agriculture, Elevages	14/0	-
Ossomunte	Vg	-	91	3	Agriculture, Elevages	54/0	-
Ragil	Vg	-	60	2	Agriculture, Elevages	24/0	-
Roba	Vg	-	72	3	Commerce, Agriculture	43/0	-
Senelite	Vg	-	58	2	Pêche, Vin	23/0	-
Vercuso	Vg	-	32	2	Agriculture, Elevages	13/0	-
Vermunte	Vg	-	67	3	Commerce, Agriculture	40/0	-
• Principales Cités Souveraines de Tilée							
Luccini	CS	Doge Silvio Spinaldo	20000	4	Commerce, Pêche, Construction navale	16000/8	100a/300b*
Villafranca	PV	Doge Silvio Spinaldo	2500	4	Commerce, Vin	2000/1	20a/1100b*
Dertona	Vg	Doge Silvio Spinaldo	50	3	Agriculture, Elevages	30/0	20b*
Felsinora	Vg	Doge Silvio Spinaldo	97	3	Agriculture, Elevages	58/0	10b*
Mustaggio	Vg	Doge Silvio Spinaldo	86	3	Agriculture	52/0	15b*
Pavanetta	Vg	Doge Silvio Spinaldo	77	3	Agriculture, Vin	46/0	10b*
Remas	CS	Lorenzo dei Pazzi	15000	5	Commerce, Pêche, Construction navale	15000/7,5	350a/4000b*
Miragliano	CS	Duce Massimiliano	13000	5	Commerce, Construction navale	13000/6,5	100a/2600b*
Ebino	PV	Duc Pietro Mantua	1600	4	Commerce, Agriculture	1280/0,6	80a/250b*
Tobaro	CS	Capuletis	8000	5	Commerce, Pierres précieuses	8000/4	100a/700b*
Portomaggiore	CS	Giorgio Sideri	6700	5	Commerce, Pêche, Construction navale	6700/3,4	40a/1500b*
Pavezzano	CS	Comte Giuseppe Archibaldo	5600	4	Commerce, Pêche	4480/2,2	60a/1700b*
Urbino	CS	-	5200	5	Commerce, Pêche	5200/2,6	50a/600b*
Capelli	V	Duchesse Veronica di Padua	4900	3	Commerce Bois	2940/1,5	25a/500b*
Terenne	V	Duc Benito Montecchis	4500	3	Commerce	2700/1,3	2600b*
Udolpho	V	Duc Uberti	4200	3	Commerce Boid	2520/1,3	80a/400b*
Astiano	V	Duc Uberti	4000	3	Commerce Agriculture	2400/1,2	20a/250b*
Spomanti	V	Comte Hugo Da Montaperti	3800	4	Commerce Vin	3040/1,5	450b*
Varieno	V	Duc Federico	3750	3	Commerce Poterie, Bois	2250/1,1	350b*
Campogrotta	V	Comte Guido Novello	3500	3	Commerce Minerais	2100/1	150a/200b*

• Le Royaume d'Astarios

Magritta	C	Roi Felipe III	16000	5	Commerce, Pêche, Gouvt., Construction navale	16000/8	200a/850b 3500c
Moleno	V	Roi Felipe III	3800	5	Commerce, Vin	3800/1,9	100b/1250c
Zaragoz	C	Duc Rodrigo Cordova	8500	4	Commerce, Bois, Agriculture	6800/3,4	60a/600c

• Le Royaume de Tigarre

Bilbali	C	Roi Ferdinando VI	9000	4	Commerce, Pêche, Gvt.	7200/3,6	250a/1000b 1800c
Borgas	PV	Roi Ferdinando VI	2400	3	Commerce, Agriculture	1440/0,7	20b/1000c
Alquezaro	V	Duc Ricardo de Segovia	4250	4	Commerce, Pêche	3400/1,7	10a/40b/600c
Barboza	V	Duc Sebastian de Mora	3500	4	Commerce, Pêche, Const. navale	2800/1,4	20a/60b/500c
Vizcaya	C	Duchesse Maria	6000	3	Commerce, Pêche	3600/1,8	40a/200b 450c

• Le Royaume d'Obregon

Los Cabos	C	Roi Manuel la Fortuna	7000	5	Commerce, Pêche, Gouvt.	7000/3,5	50a/100b 1900c
Nerja	PV	Roi Manuel la Fortuna	2000	4	Commerce, Pêche, Huile d'olive	1600/0,8	50b/200c
Muros	V	Duc Antonio de la Fuente	3750	4	Commerce, Fruits, Pêche	3000/1,5	20a/50b 350c

• Le Royaume de Cantonia

Almagora	C	Reine Isabela*	5600	5	Commerce, Pêche, Gouvt, Huile d'olive	5600/2,8	50a/70b/1400c
Solsona	V	Reine Isabela	4000	4	Commerce, Minerais	3200/1,6	150b/350c
Gualcazar	C	Duc Claudio Calderon	6400	5	Commerce, Fruits, Agriculture	6400/3,2	100b/900c

• Les Montagnes d'Irrana (quelques châteaux)

Castillo de Siernos	F	Comte Francisco Lezcano de Vallecas	450	3	Agriculture, Brigandage	270/0,1	50a/200b
Castillo de Reas	F	Comte Juan de Silva de Montemayos	300	3	Agriculture	180/0,1	20a/160b
Castillo de Serpicio	F	Duc Alonso	650	3	Agriculture	390/0,2	20a/180b/200c

• Les Principautés Frontalières (exemple)

Wissenheim	PV	Prince Carlsson	2000	3	Commerce, Agriculture	1200/0,6	250b/600c
Holst	Vg	Prince Carlsson	255	1	Autosubsistance	51/0	30b/25c
Schnappleburg	Vg	Prince Carlsson	180	2	Autosubsistance	72/0	30b/40c
Vanberg	Vg	Prince Carlsson	172	1	Autosubsistance	34/0	30b/35c

• Autres Cités.

Riquezas	V	Capitaine Ottar Hagen	1500	5	Piraterie	1500/0,7	1000b/250c
Brionne	C	Gouverneur Pierre de Jolensac	11000	4	Contrebande, Piraterie	8800/4,4	100a/800b 4300c

(1) Les agglomérations sont classées en Cité (C), Cité Souveraine (CS), Ville (V), Petite Ville (PV), Village (Vg) et Forteresse (F).

(2) Cette rubrique fait référence au Seigneur Provincial.

(3) Les catégories de richesse s'échelonnent entre 1 (pauvre) et 5 (très riche).

(4) Se référer aux règles de commerce de Mort sur le Reik.

(5) Il s'agit de la garnison/milice stationnées dans l'agglomération. La qualité des troupes est Excellente (a), Moyenne (b) ou Faible (c).

** en Tilée, les effectifs militaires sont essentiellement constitués de mercenaires de qualité Moyenne (b) plutôt que de faibles milices.*

Toujours plus de boutiques distribuent le Grimoire dans le monde.
Si ce n'est pas le cas de votre détaillant habituel, changez-en !

114 Boutiques au 01/01/98.

FRANCE (99 Boutiques)

03 Labyrinthe - 62 Rue Grande - 03100 MONTLUCON
Tél: 04.70.28.29.01

06 Jeux et Réflexion - 16 Boulevard Victor Hugo - 06000 NICE
Tél: 04.93.87.19.70
La Crypte - 8 Rue Alfred Mortier - 06000 NICE
Tél: 04.93.92.06.03

10 Express Photo - 5 Rue A. Briand - 10000 TROYES
Tél: 03.25.73.51.86

11 Monde Virtuel - 22 Rue Aimé Ramond - 11000 CARCASSONNE
Tél: 04.68.47.49.74

13 Art N' Magic - 21 Rue des Tanneurs - 13100 AIX EN PROVENCE
Tél: 04.42.26.77.80
L'Archimage - 27 Rue de la Couronne - 13100 AIX EN PROVENCE -
Tél: 04.42.38.54.00
La Crypte - 13 Rue des Trois Frères Barthélémy - 13006 MARSEILLE
Tél: 04.91.48.52.09
La Crypte - 7 Cour Lieutaud - 13001 MARSEILLE
Tél: 04.91.48.25.43

14 Le Pion Magique - 13 rue de Bras - 14000 CAEN
Tél: 02.31.85.17.77
Double Jeu - 63 Rue des Jacobins - 14000 CAEN
Tél: 02.31.85.95.85

17 La Licorne Bleue - 25 Rue des Dames - 17000 LA ROCHELLE
Tél: 05.46.41.49.29

20 Le Point de Rencontre - 3 Bd du Général Giraud - 20200 BASTIA
Tél: 04.95.31.23.10

21 Excalibur - 44 Rue Jeannin - 21000 DIJON
Tél: 03.80.65.82.99

24 L'Anneau Magique - 1 Rue Lanmary - 24000 PERIGUEUX
Tél: 05.53.06.39.74

25 Excalibur - 7 Quai de Strasbourg - 25000 BESANCON
Tél: 03.81.81.32.11

27 Le Valet de Coeur - 13 Rue Franklin Roosevelt - 27000 EVREUX
Tél: 02.32.31.04.41

29 L'Amusance - CC Coat Ar Gueven - 29200 BREST
Tél: 02.98.44.25.30
L'Amusance - C.Commercial Continent - 29000 QUIMPER
Tél: 02.98.90.40.50

30 La Vouivre - 7 Rue des Marchands - 30000 NIMES
Tél: 04.66.76.20.04
La Crypte - 14 Rue de l'Agau - 30000 NIMES
Tél: 04.66.67.15.58

31 Univers Parallèle - 32 Rue Gambetta - 31000 TOULOUSE
Tél: 05.61.12.10.00
Jeux du Monde - Pas. St Jérome - 14/16 Rue Fontvieille
31000 TOULOUSE
Tél: 05.61.23.73.88

33 Le Temple du Jeu - 65 Rue du Pas St Georges - 33000 BORDEAUX
Tél: 05.56.44.61.22
Moi Jeux - 28 Rue des Remparts - 33000 BORDEAUX
Tél: 05.56.44.85.85
L'Antre des Dragons - 56 Rue du Loups - 33000 BORDEAUX
Tél: 05.56.51.73.78

34 Excalibur - 7 Bis Rue de l'Ancien Courrier - 34000 MONTPELLIER
Tél: 04.67.60.81.33

35 L'Amusance - CC des Trois Soleils - 35000 RENNES
Tél: 02.99.31.09.97
Sortilèges - 25 Rue de Dauphine - 35400 St MALO
Tél: 02.99.81.21.50

37 La Règle du Jeu - 20 Rue Pr. Merville - 37000 TOURS
Tél: 02.47.64.89.81
Le Temple du Jeu - 124 ter Bd Béranger - 37000 TOURS
Tél: 02.47.39.13.14

38 Excalibur - 2 Rue Auguste Gache - 38000 GRENOBLE
Tél: 04.76.63.16.41
Les Contrées du Jeu - 6 Rue Beyle Stendhal - 38000 GRENOBLE
Tél: 04.76.54.48.93

40 Cat's Game - 5 Rue Gambetta - 40100 DAX
Tél: 05.58.90.28.10

42 Excalibur - 2 Rue Elise Gervais - 42000 SAINT ETIENNE
Tél: 04.77.21.32.26

44 Le Temple du Jeu - 8 Rue de l'Héronnière - 44000 NANTES
Tél: 02.51.84.05.05
Multilud - 60 Centre république - 44600 SAINT NAZAIRE
Tél: 02.40.22.58.64
Troc N'Troll - 11 Rue Briord - 44000 NANTES
Tél: 02.40.12.06.12
Sortilèges - 7 Rue des Trois Croissants - 44000 NANTES
Tél: 02.40.12.14.99

45 Eureka - Galerie du Châtelet - 45000 ORLEANS
Tél: 02.38.53.23.62

47 Le Pentagramme - 69 Rue Montesquieu - 47000 AGEN
Tél: 05.53.66.68.13

49 Sortilèges - 23 Rue des Poëliers - 49000 ANGERS
Tél: 02.41.88.96.96
La Ribambelle - 171 Rue Nationale - 49300 CHOLET
Tél: 02.41.62.04.75

51 Domino - 26 Rue de l'Etape - 51100 REIMS -
Tél: 03.26.47.79.91
Excalibur - 9 Rue Salin - 51100 REIMS
Tél: 03.26.77.91.10

53 Sortilèges - 41 Rue de la Paix - 53000 LAVAL
Tél: 02.43.56.54.22

54 Excalibur - 35 Rue de la Commanderie - 54000 NANCY
Tél: 03.83.40.07.44

57 Excalibur - 1 Avenue Ney - Parking de l'Esplanade - 57000 METZ
Tél: 03.87.74.95.58
Les Fléaux d'Asgard - 2 Rue St Marcel - 57000 METZ
Tél: 03.87.30.24.25

59 Le Furet du Nord - Place de la République - 59140 DUNKERQUE
Tél: 03.28.58.81.70
Le Furet du Nord - 15 Place du Général de Gaulle - 59002 LILLE
Tél: 03.20.78.43.43
Game's - 8 Place du Général De Gaulle - 59800 LILLE
Tél: 03.20.13.92.92
Rocambole - 36 Rue de la Clef - 59800 LILLE
Tél: 03.20.55.67.01
Le Furet du Nord - 21 Rue du Quesnoy - 59300 VALENCIENNES
Tél: 03.27.20.13.90

Le Furet du Nord - Route de Valmy - 59650 VILLENEUVE D'ASCQ
Tél: 03.20.61.70.60
Ludos - 21 Rue Saint Gery - 59300 VALENCIENNES
Tél : 03.27.33.12.64

60 GNG - 76 Rue Gambetta - 60000 BEAUVAIS
Tél :03.44.45.16.43

62 Le Furet du Nord - 15 Bd Basly - 62300 LENS
Tél: 03.21.42.56.19

63 Labyrinthe - 14 Place Renoux - 63000 CLERMONT FERRAND
Tél: 04.73.90.22.81

64 Le Petit Troll - 11 Rue Duboué - 64000 PAU
Tél: 05.59.27.05.51

66 Cellules Grises - 30 Place Rigaud - 66000 PERPIGNAN
Tél: 04.68.34.89.39

67 Philibert - 12 Rue de la Grange 67000 STRASBOURG
Tél: 03.88.32.65.35
Wery - 3 Rue d'Austerlitz - 67000 STRASBOURG
Tél: 03.88.21.00.21
La Tour des Dragons - 43 Grande Rue - 67000 STRASBOURG
Tél : 03.88.75.13.33

68 Alsatia - 4 Place de la Réunion - 68100 MULHOUSE
Tél: 03.89.45.21.53

69 Jeux Descartes - 13 Rue des Remparts d'Ainay - 69002 LYON
Tél: 04.78.37.75.94
Le Temple du Jeu - 118 Cours Gambetta - 69007 LYON
Tél: 04.72.73.13.26
Excalibur - 11 Rue François Dauphin - 69002 LYON
Tél: 04.78.37.51.86

72 La Boîte à Jeux - 53 Route Nationale - 72000 LE MANS
Tél: 02.43.23.96.81

74 Neurones - Rue de la Préfecture - Gal. Emeraude du Lac
74000 ANNECY
Tél: 04.50.51.58.70

75 Jeux Descartes - Jeux de Guerre
Diffusion 6 Rue Meissonier - 75017 PARIS
Tél: 01.42.27.50.09
Jeux Descartes - 52 Rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél: 01.43.26.79.83
Jeux Descartes - 39 Boulevard Pasteur - 75015 PARIS
Tél: 01.47.34.25.14
L'Oeuf Cube - 24 Rue de Linné 75005 PARIS
Tél: 01.45.87.28.83
Parallèles - 47 Rue St Honoré - 75001 PARIS
Tél: 01.42.33.62.70
Temps Libre - 22 Rue de Sévigné 75004 PARIS
Tél: 01.42.74.06.31
Star Player - 3 Rue Dante - 75005 PARIS
Tél: 01.44.07.39.64
Phénomène J - 23 Rue Jean Beauvais - 75005 PARIS
Tél: 01.43.26.49.41

76 Le Démon du Jeu - 14 Rue Edouard Larue - 76000 LE HAVRE
Tél: 02.35.41.71.91

77 Cellules Grises - Rue Guy Baudoin - 77000 MELUN
Tél: 01.64.09.21.36

78 Le 1D100 - 1 Rue des Coches - 78100 St GERMAIN EN LAYE
Tél: 01.39.73.03.84
Camisole - 14 Rue Montbauron - 78000 VERSAILLES
Tél: 01.39.20.97.46
Game's - C/C Vélizy 2 - 78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél: 01.34.65.18.81
Game's - C/C Parly 2 - P. Concorde - 78158 LE CHESNAIS
Tél: 01.39.55.19.20
Game's - 10 Rue Colbert -78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX
Tél: 01.30.57.13.43
Game's - C/C St Quentin - 10 Rue Colbert - 78190 SAINT QUENTIN
Tél: 01.30.57.13.43

80 Gai Jouet-Jeux - 28 Rue Noyon - 80000 AMIENS
Tél: 03.22.92.49.56
Game's - Hall du Beffroi - 22b Rue du Général Leclerc - 80000 AMIENS
Tél: 03.22.91.73.33

83 Chocho's - 8 Rue Bonnetières - 83000 TOULON
Tél: 04.94.92.73.78

Chocho's & CO (Renfield) - 675 Avenue du 15° Corps - 83200 TOULON
Tél: 04.94.24.89.62

84 La Vouivre - 15 Rue des Lices - 84000 AVIGNON
Tél: 04.90.85.33.57

85 Brocéliande - 9 Rue des Halles - 85000 LA ROCHE/YON
Tél: 02.51.47.77.55

86 Le Dé à Trois Faces - 35 Rue Edouard Grimaud - 86000 POITIERS
Tél: 05.49.41.52.10

87 La Lune Noire - 3 Rue de la Boucherie - 87000 LIMOGES
Tél: 05.55.34.54.23

91 Cellules Grises - C.C Evry 2 - Place L'Agora - 91000 EVRY
Tél: 01.64.97.81.74
Temps X - 4 Grande Rue - 91260 JUVISY/ORGE
Tél: 01.69.05.07.07

92 Extrapole - C.C 4 Temps - 2 Parvis de la Défense - 92800 PUTEAUX
Tél: 01.41.02.99.00

95 Game's - C.C Cergy 3 - Bat FNAC - 95014 CERGY
Tél: 01.30.75.95.42
Totem - 4 place du Cardinal Mercier - 95880 ENGHIEN
Tél: 34.28.53.29


Etranger (15 Boutiques)

(Ind Belgique: 00-32) FIG'S - 5 Rue des Grands Carmes - 1000 BRUXELLES
Tél: 02/512.02.80
Dedale - Galerie du Cinquantenaire
32 Avenue de Tervuren - 1040 BRUXELLES
Tél: 02/734.22.55
La Ligne Claire - 15 Rue des Capucins - 7000 MONS
Tél: 06/533.48.38
Ludos - 24 Rue Lelièvre - 5000 NAMUR
Tél: 08/122.56.58
Ludos - 166 Rue Saint Gilles - 4000 LIEGE
Tél: 04/221.17.65
Ludos - 10 Avenue Brillat Savarin - 1050 BRUXELLES
Tél: 02/640.10.89
Ludos Centrale - 3 Z.I. de Biron - 5590 CINEY
Tél : 08/321.64.80

(Ind Canada: 00-1) Le Valet de Coeur - 4408 Saint Denis - MONTREAL Québec H2J 2L1
Tél: 514.499.9970
Librairie Donjon - 1312 de Maisonneuve Est - MONTREAL - Québec H2L 2A4 Tél: 514.596.1171
Librairie Donjon - 320 St Joseph Est - QUEBEC - Québec G1K 8G5
Tél: 418.523.1511
L'Antre du Jeu - 4565 1ere Avenue - CHARLESBOURG - Québec G1H 2S8 Tél: 418.628.0346

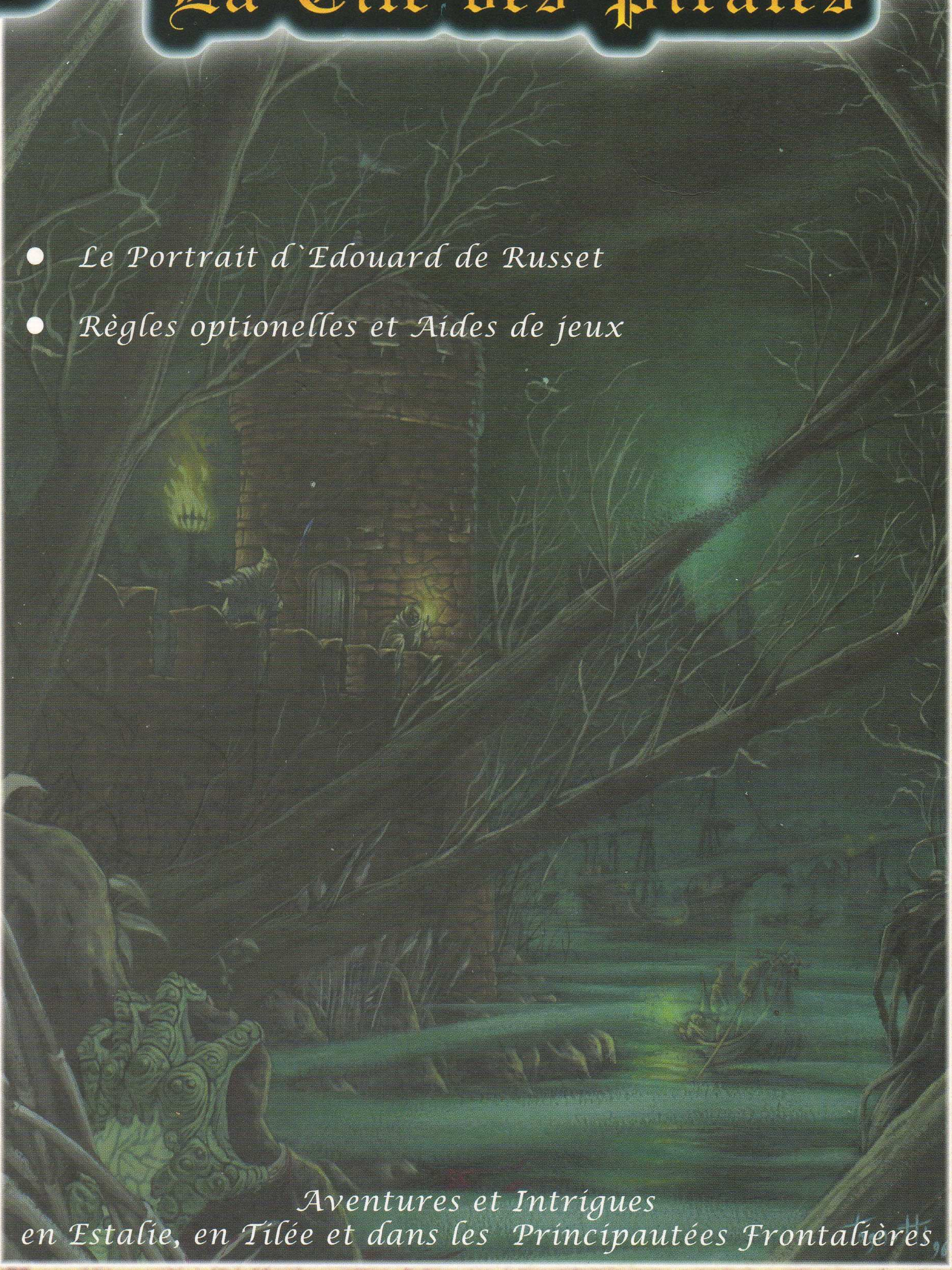
(Ind Suisse: 00-41) Oc Ye Nechka - 7 Rue des Artisans
1815 CLARENS/MONTREUX
Tél: 021/964.80.80
Librairie La Bulle - 66 Rue de Lausanne - 1700 FRIBOURG
Tél: 026/322.66.47
L'Ellcrys - 6 Ruelle du Grand Pont 1003 LAUSANNE
Tél: 21.320.03.40
Pile ou Face - 42 Rue R.L.de Savoie - 1110 MORGES
Tél: 021/802.28.40

Sartosa



Sartosa

La Cité des Pirates



- *Le Portrait d`Edouard de Russet*
- *Règles optionelles et Aides de jeux*

Aventures et Intrigues
en Estalie, en Tilée et dans les Principautées Frontalières

Le Grimoire pour
Warhammer
Le Jeu de Rôle Fantastique

"Le Portrait d'Edouard de Russet", un scénario pour "Sartosa - La Cité des Pirates" (222 PAGES). Une Production du Fanzine Le Grimoire (n ° 17).

Auteurs : Christophe Swal & Sébastien Boudaud.

Illustrations : Christophe Swal, Christophe Madura & Michaël Tognotti pour le fidèle portrait du personnage.

LES ANCIENS NUMEROS :

Vous pouvez commander les anciens Tomes du Grimoire (une commande groupée revient moins chère) et même vous abonner (nous contacter pour cela). Les frais de port sont compris !
- Les Tomes 1, 2 et 3 sont chacun vendus 25 Francs.
- Les Tomes 4 et 5 sont chacun vendus 30 Francs.
- Les Tomes 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 et 16 sont chacun vendus 40 FF.
- Les Tomes 13 et 15 intitulés *Arcanes Magiques* et *Manuel du Joueur* sont vendus 95 FF.

Note : Le Tome 16 est une compil' des meilleurs articles des CINQ premiers Tomes.

Et en lots de plusieurs Tomes :
- Les Tomes 1+2+3 sont vendus 60 Francs.
- Les Tomes 4+5 sont vendus 50 Francs.
- Les Tomes 6+7+...+12+14 sont vendus 290 Francs.
- LA TOTALE : 1+2+3+4+...+11+12+13+14+15 sont vendus 570 Francs.

Pour la Belgique, la Suisse, ajouter 5FF de port par exemplaire commandé. Pour le Québec, les Etats Unis, la Grande Bretagne, l'Allemagne et l'Espagne, ajouter 10FF de port par exemplaire. Paiement par chèque, en Francs Français, avec pour ordre Le Grimoire.

La liste des ONZE romans Warhammer RPG est disponible en français et est accompagnée d'un bref résumé de texte. Nous contacter et joindre un timbre pour la réponse.

Les CD ambiance conseillés : **Instants Ardents 1** est disponible dans les meilleures boutiques. La nouveauté, c'est le double CD de l'association Variations Ludiques et qui regroupe **Instants Ardents 2** (à thème médiéval fantastique) et **Instants Lointains** (ambiance orientale). Ces CD contiennent les musiques de ce scénario et sont utilisables dans la plupart des aventures développées dans cet ouvrage.

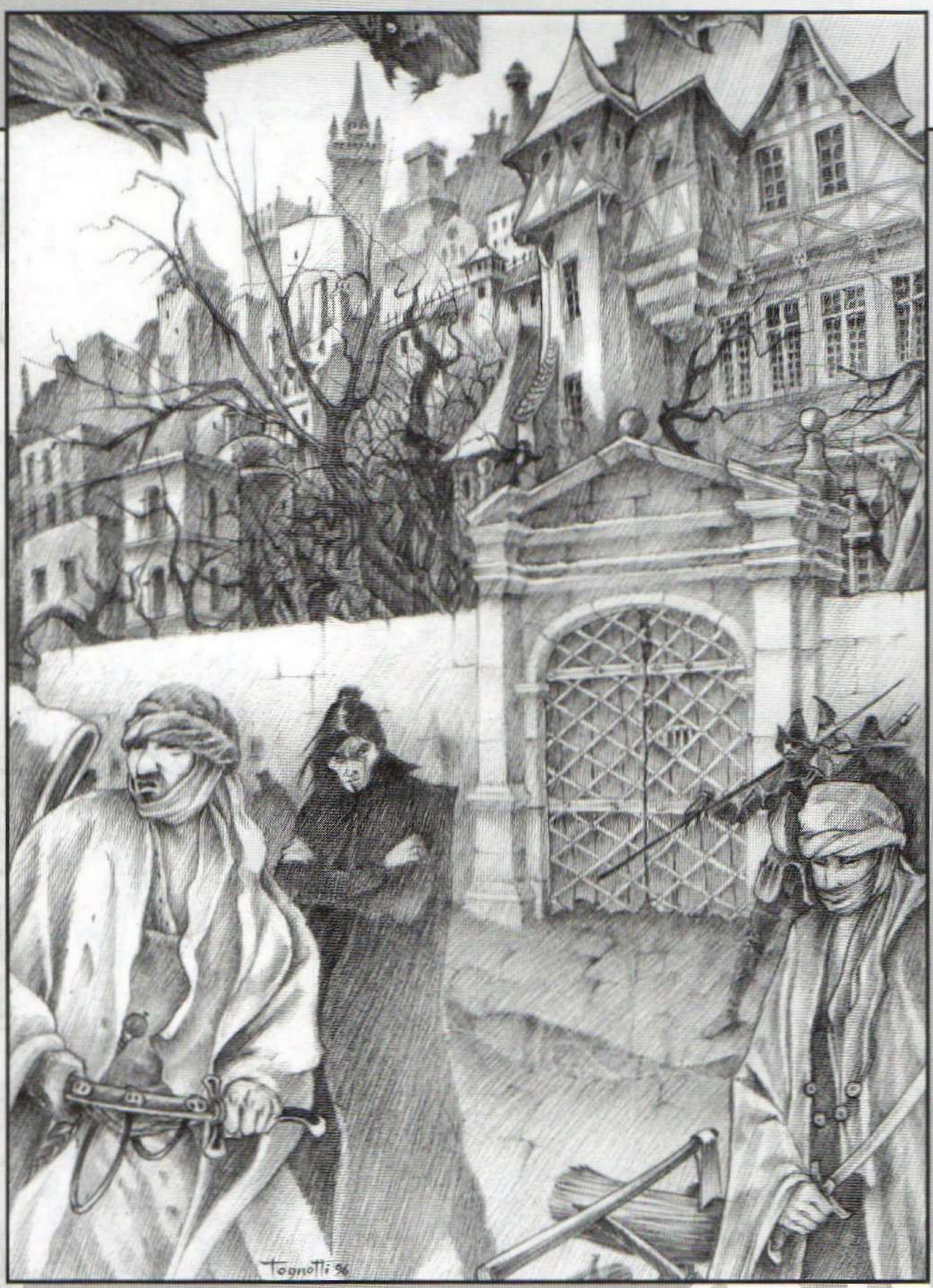
Enfin, sachez que la figurine de Yeloïn Tristecoeur, l'elfe de mers, réalisée par Alain Touller à partir des illustrations de Christophe Madura, est disponible.

Remerciements : Christophe Pavageau, Tupac Portugal pour la correction et les aides supplémentaires qu'ils nous ont apporté et à Sarah Rochard qui tient désormais notre comptabilité.



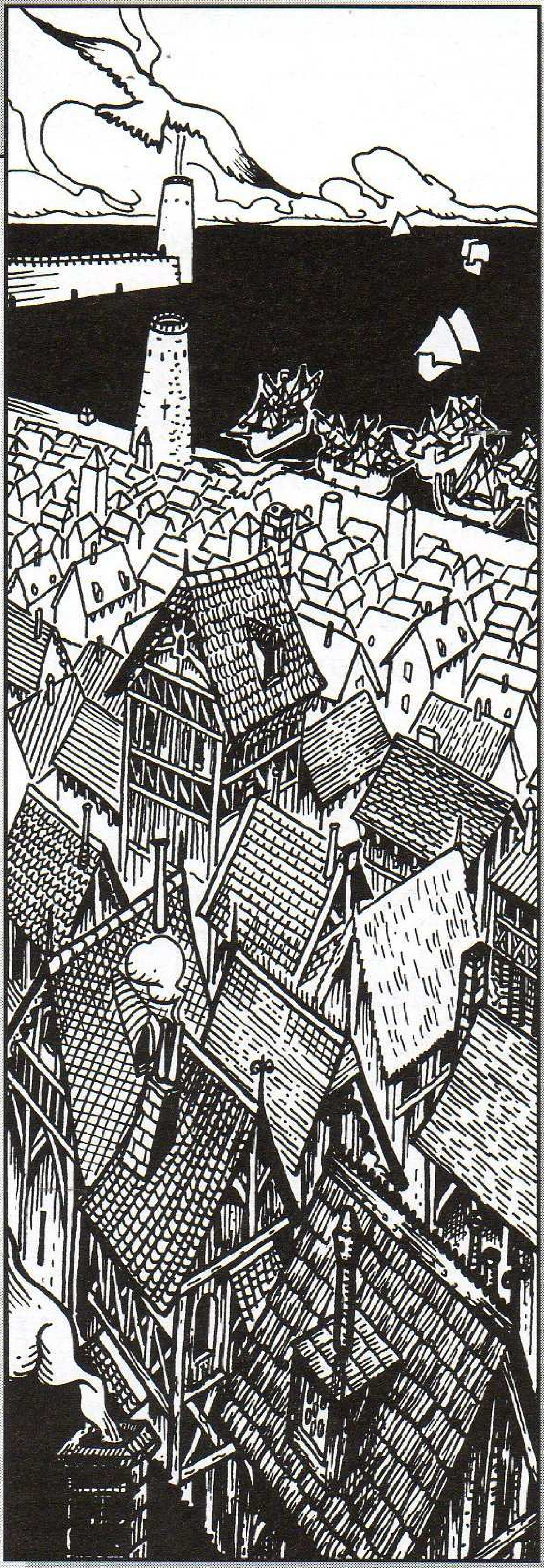
Adresse/Siège social du Grimoire : **3 rue A. Le Nôtre - 49300 Cholet / France.**

SOMMAIRE

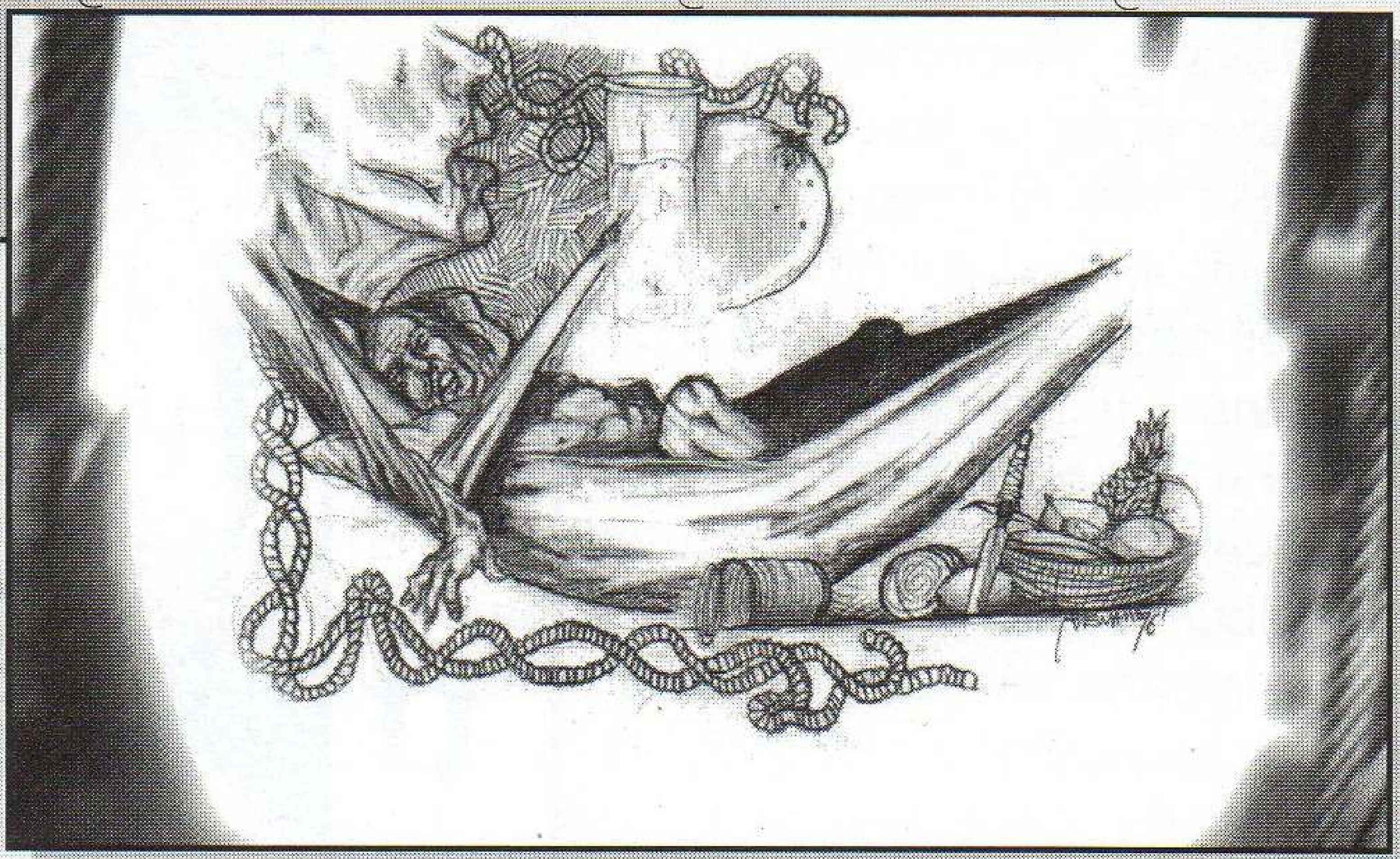








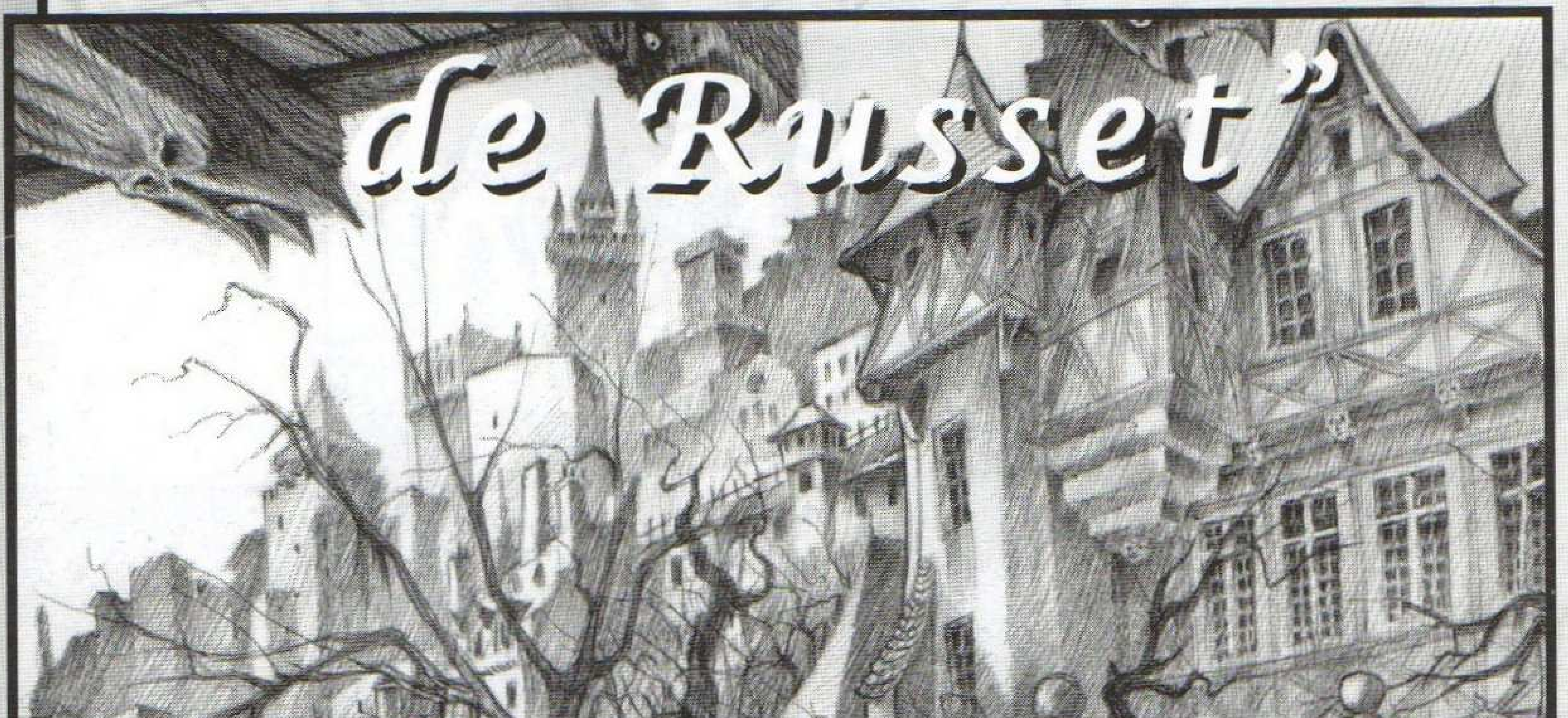






Scénario 1

"Le portrait d'Edouard de Russet"



Scénario d'Introduction

Le Portrait d'Edouard de Russet

Si vous jouez une campagne, ce scénario d'introduction peut succéder à l'un des quatre volets des *Pierres du Destins* (NDLR : l'achat des quatre n'est pas nécessaires !), au supplément *Sombre est l'Aile de la Mort* (que nos amis anglophones nous envient) ou le supplément à venir ayant pour thème Marienburg mais dont le titre définitif nous est encore inconnu à ce jour. Le scénario ci-joint n'a qu'un nombre limité d'illustrations pour éviter d'aiguiller des joueurs curieux aux regards indiscrets. Vous noterez que le reste de l'ouvrage en dispose d'un nombre amplement suffisant. Bien sûr, ce n'est là qu'une proposition. Le MJ est libre d'adapter lui même un scénario maison pour introduire ses joueurs habituels dans l'univers des pirates du monde de Warhammer...

Note : Avant de débuter, assurez-vous qu'un ou plusieurs de vos PJ disposent d'une réserve suffisante en points d'Expérience pour l'achats de compétences supplémentaire pendant le scénario.

Après avoir été pris en otages par les pirates, puis enfermés dans la Dent du Dragon, les PJ découvrent un tableau, sorte de carte aux trésors...

Ce portait étrange, qui ne manquera pas d'intriguer les PJ, cache un grave secret. Aucune aura magique n'en émane et pourtant, il exerce un étrange pouvoir d'attraction. Il a appartenu à plusieurs propriétaires plus ou moins malchanceux qui l'on successivement perdu. Ce tableau a été peint par un artiste tiléen bien connu de Miragliano, **Giovanni Bellini** en 2416. Mais il n'est pas signé c'est pourquoi sa valeur est moindre : un marchand en offrira 10 Doublons en faisant remarquer qu'il est abîmé. Les peintres tiléens sont réputés dans tout le Vieux Monde, et les PJ seront orientés vers Miragliano. Questionné et mis en présence de l'œuvre, tout artiste peintre tiléen reconnaîtra dans ce tableau le style de Bellini. Malheureusement, ce peintre est décédé en 2430. Avec ce qu'ils savent, la valeur de ce tableau augmente. Une riche famille de la ville pourrait leur en offrira 1000 Ducats. Libre à eux de céder l'œuvre et d'arrêter là l'enquête... Malgré ses connaissances poussées en cryptographie, le **Conseiller Niccolo** (Cf. PNJ importants) n'est parvenu à aucune conclusion intéressante et a en partie abandonné ses travaux sur ce tableau. Il a pourtant réuni en un an, différents exemplaires tels que **Le Manuel des Codes et des Chiffres**, **l'Architecture de la Marine de Bretonnie du 24ième siècle**, le **Traité sur la Peinture** et **Les Trésors Oubliés d'Estalie** qui apparaissent sur l'œuvre et qu'il dissimule dans une des pièces de la Dent du Dragon.

Quiconque observe la peinture avec attention aura l'impression que le regard du personnage n'est pas statique, mais qu'il le suit partout, de quoi le rendre plus inquiétant encore ! Dans le cadre de cette peinture est dissimulée une carte sur laquelle figure un archipel d'îles inconnues de tout marin (mais pour cela il faudra interroger des marins, ou des pirates...). Elle est froissée et souillée de taches. Cette carte paraît avoir été manipulée de nombreuses fois. Le réel secret de cette œuvre semble résider sur la toile. Dans le décor peint en arrière plan du personnage, sont peints une série d'ouvrages hétéroclites. Ils forment une sorte de puzzle. Retrouver ces livres semble donc permettre de découvrir tous les secrets.

Nous reprenons ci-dessous les titres des ouvrages figurant dans l'illustration du Tableau. La plupart d'entre eux sont assez récents ce qui explique qu'aucun ne soit en *Langage Secret - Classique*. Les titres des livres sont les suivants (en français). *(voir page suivante)*.

Adelmio Parmunte pourrait devenir un allié important des PJ, et les aider dans leurs quêtes bien qu'il soit aujourd'hui âgé et malade (Cf. : description des habitants de la Dent du Dragon). Attention pourtant, il possède de nombreux ennemis dans la cité. Il compte revenir sur le devant de la scène et réarmer son vieux navire encré quelque part... : « Vous êtes le(s) seul(s) qui soi(en)t venu(s) me voir. Le jour de mon retour je ne vous oublierai pas ! ».

Si les PJ font appel à un personnage possédant la compétence *Art - Peinture* (ou si l'un d'eux l'a acquise), ce dernier pourra, en plus de leur indiquer sa provenance, leur faire remarquer que le tableau n'a pas été verni. Trouver une solution abrasive et en verser sur la toile fait apparaître des dessins cachés derrière la couche de peinture. Les PJ pourront trouver un diluant, en cherchant bien, dans le laboratoire **d'Onésime Gropius.** Il s'agit d'un grand et large parchemin qui a fait office de support à l'oeuvre. Les dessins et les lettres étranges qui y figurent sont en fait la langue *Magikane Démonique*. Quiconque sera capable de lire cette langue très spéciale, découvrira qu'il s'agit d'un parchemin magique d'incantation démonique permettant d'incanter un Mabrothrax du nom de Tametlamock, l'Elémentale de la Peste (Cf. : page 258 de WJRF). Un antiquaire Remas pourrait facilement le traduire, mais encore faudra-t-il s'y rendre... Percer la toile, déchirer le parchemin ne suffira pas à le détruire.

- **The Secret Life of Daemons** (La Vie Secrète des Démons)
Cet ouvrage qui renferme les plus sombres secrets des démons (Cf : Tome 13 du Grimoire) est écrit en Langue Hermétique - Magikane. En l'étudiant plusieurs heures, un personnage peut apprendre la compétence *Connaissance des Démons* (dépense de 100 pts d'expérience et réussite d'un test d'Int). Le personnage assez courageux pour lire ce livre gagne automatiquement 1 point de Folie. La nuit qui suit, il devra faire un test de Cl. En cas d'échec, il en gagne un second !
- **24th Century Brettonian Marine Architecture** (L'Architecture de la Marine de Bretonnie du 24ième siècle)
Ce volume large et épais est écrit en Bretonnien. Il est parcouru de nombreuses illustrations et de plans dépliables. Une grande carte marine ce trouve à la fin de cet exemplaire. Elle est enluminée et parcourue d'une écriture fine et souple.
- **Tratto della Pittura** (Traité sur la Peinture...de Tilée)
Ce livre est imprimé. Ce fait est encore assez rare dans le monde de Warhammer pour que nous le notions ici. Il a été écrit en Tiléen par un certain Leonardo da Miragliano (son nom est inscrit sur la page de garde). Il fut publié longtemps après que le tableau soit achevé mais fait étrange, il s'y trouve peint ! En l'étudiant plusieurs heures, un personnage peut apprendre la compétence *Art - Peinture* (dépense de 100 pts d'expérience et réussite d'un test d'Int). Il connaîtra les rudiments de la peinture, pourra reconnaître une œuvre d'une simple toile et sera capable de différencier un original d'une copie. On y parle entre autres de Bellini, de ses élèves et de leurs oeuvres, telles que **les tableaux** du Comte de Russet.
- The Forgotten Treasures of Estalia (Les Trésors Oubliés d'Estalie)
Cet ouvrage en estalien traite des trésors enfouis par les estaliens durant l'occupation des armées du sultan arabe. De plus récentes histoires parlent de certains galions disparus aux larges des côtes estaliennes.
- **A Theory of Chaos by Ludwig Madelbrote** (Une Théorie du Chaos par Ludwig Madelbrote)
L'auteur de ces textes écrits en langage Reikspiel, est décédé des suites d'une longue période de folie (inutile d'aller plus loin...).
- **The Handbook of Codes and Ciphers** (Le Manuel des Codes et des Chiffres)
Cet ouvrage dévoile les codes secrets les plus couramment employés. Il est en Bretonnien. En l'étudiant plusieurs heures, un personnage peut apprendre la compétence *Cryptographie* (dépense de 100 pts d'expérience et réussite d'un test d'Int). Pour plus de détails sur cette compétence, consultez WJRF.
- The Great Wonders of Araby (Les Grandes Merveilles d'Arabie)
L'auteur survole ici l'histoire de l'Arabie et parle bien plus de mythes locaux, traitant de constructions légendaires et de riches terres fertiles et luxuriantes, cachées derrière de hautes montagnes et protégées par des hordes de morts vivants.
- **Magicopoeia Imperialis** (Un exemplaire de la Magicopoeia Imperialis !)
Cet ouvrage dont l'existence est bien connue des sorciers de l'Empire est en Langue Hermétique - Magikane. Chaque chapitre d'introduction est en Reikspiel et met en garde le lecteur et les sorciers novices.
- Doktor Hausknecht's Manual of Arabic Torture (Manuel de Torture Arabe du Docteur Hausknech)
L'auteur de cet horrible ouvrage est décédé. Il l'a écrit dans sa langue natale, le Reikspiel. En l'étudiant plusieurs heures, un personnage peut apprendre la compétence *Torture* (dépense de 100 pts d'expérience et réussite d'un test d'Int). Le personnage assez courageux pour lire ce livre gagne automatiquement 1 point de Folie s'il est d'alignement Bon. Quelques tortures sont effectivement arabes mais la plupart n'ont d'exotique que le nom. Le supplice de la Goutte d'Eau semble d'ailleurs être d'origine plus lointaine...

Edouard de Russet

Le Comte Edouard de Russet (prononcez Russai) est un personnage mystérieux né en 2370 à Parravon (Bretonnie). Personnage important, érudit, il fut membre d'une secte de Tzeentch. Cette secte aux caractères très particuliers est constituée des plus éminents membres de la ville. Cette confrérie regroupe encore aujourd'hui tous ceux qui ont reçu un don hors normes. Parmi eux, ceux qui changent de forme, des créatures garous (Cf. : pages 207-208 de WJRF). Ces êtres sont des nobles bretonniens qui ont été punis par la Déesse Mère de la nature et qui tentent de vaincre la malédiction qui leur a été jeté. Quelques sorciers et prêtres, adeptes du Dieu Tzeentch le Dieu du Changement et des Mutations, en font également parti. Ils officient aussi de nuit, cachant derrière leur allure de notable respectable, la véritable identité qui est la leur. Un mystérieux noble de haut rang et d'un âge ancien serait leur chef à tous.

En 2410 (NDLR : consultez le calendrier historique de l'île...), un navire fabriqué à l'Anguille fut acheté par un grand marchand de vin de Bordeleaux qui le destinait à transporter ses lourds tonneaux vers Bilbali, Magritta et Marienburg. Il fit deux voyages seulement avant d'être attaqué par des pirates lors du troisième. Ces pirates s'emparèrent de la cargaison, tuèrent les passagers et coulèrent le navire sur son chemin de retour, au large des côtes du royaume d'Astarios. Le navire venait de charger du blé bien sûr mais aussi quelques passagers importants et deux caisses mystérieuses, après avoir déchargé son vin à Magritta. Personne ne sait exactement où a été coulé le navire. Mais une chose est sûr, il se trouve a une telle profondeur sous l'eau que jamais personne ne pourrait récupérer quoi que ce soit s'y trouvant encore, à moins peut-être de posséder un bateau sous-marin... mais cela n'existe pas, hein ?

Ces deux caisses contenaient des objets de cultes



interdits en estalie. Les adorateurs ayant été *purifiés* par l'Inquisition, il ne restait plus que ces ustensiles maudits que personne ne désirait conserver au Royaume d'Astarios. Parmi eux, de précieuses reliques, dont un Encensoir de la Peste qui eut le temps de contaminer quelques membres d'équipage et le blé du navire avant l'attaque pirate... Où peuvent bien se trouver aujourd'hui ces reliques ? La plupart d'entre elles se trouvent toujours dans la cale du navire mais d'autres sont dans la Salle aux Trésors de Sartosa où elles ont été déposées et oubliées (une dague sacrificielle de Khaine, une sphère en verre noir : un Globe de Changement, etc). Enfin, des objets et des parchemins ont été également vendus aux marchands tiléens, et c'est ces dernières babioles qui nous intéressent ici. A qui étaient destinés ces objets ? En fait, ils devaient être secrètement vendus à des "collectionneurs" mais pas détruits. Comment peut-on détruire une relique ? Le seul moyen pour détruire une relique est de la plonger dans la lave d'un volcan...

Le Comte n'est pas décédé. Il se fait passer aujourd'hui pour son petit fils, **Jean**, qui est décédé dans un accident. Vous l'avez compris, Edouard de Russet est aujourd'hui un vampire. Bien qu'il fasse plus âgé que sur l'œuvre, les PJ n'auront aucun mal à le reconnaître quand ce dernier viendra réclamer ce qui lui appartient. En effet, Edouard connaît la plupart des antiquaires de Tilée et à promis une forte somme pour qu'ils l'aident à mettre la main sur l'œuvre. Cela nous promet une course poursuite finale intéressante. Pour ses caractéristiques, consultez le livre de base.

Les Pirates !

Si vous jouez avec les personnages prétirés, ces derniers devraient faire connaissance durant le premier jour de voyage. Certains devront d'ailleurs partager leur cabine (à la discrétion du MJ). Le lendemain du départ, une voile apparaît à l'horizon. Un pavillon pirate ! Le navire semble se rapprocher lentement mais sûrement du Il Temerario qui est faiblement armé avec quatre canons et deux tromblons d'affût. La tension monte parmi l'équipage. Les passagers non combattants et les femmes sont invitées à se mettre à l'abri dans l'entrepont.

Le Navire des PJ va être attaqué par des pirates. Mais alors que l'équipage se prépare à l'affrontement, et que les passagers commencent à trembler sur le pont, un autre navire apparaît à l'horizon. Il s'agit d'un galion estalien portant un pavillon du Royaume d'Astarios qui met en fuite, juste à temps, les pirates. Il est bientôt bord à bord avec le navire des PJ et l'officier en second (qui sait très bien cacher son accent tiléen) annonce : « Nous les suivions depuis quelques heures lorsque nous les avons enfin rejoint. C'est notre capitaine qui a donné l'ordre de venir à votre secours ». Voulez-vous venir lui parler dans sa cabine ?

Si un PJ dit observer les costumes de ces soldats, il pourrait d'ailleurs très bien remarquer des accrocs ou même des tâches. Les soldats de l'armée du Roi Felipe se doivent habituellement d'être impeccables. Interrogé sur ce fait, l'officier aura une réponse toute prête : « Nous nous sommes battu contre ces pirates hier ! ». Ces soldats sont évidement des pirates eux aussi. Les uniformes qu'ils portent ont été volés. Une fois le **Capitaine de Fontenay** à bord, les pirates se montreront au grand jour. Le navire pirate qu'y s'était enfui réapparaît à l'horizon. Dans la cabine, le Capitaine de Fontenay est accueillit par un homme blond à la moustache fine **Juan Alberto Horrendo** qui se présente en estalien (Cf. : sa description) : « Bonjour à vous ! Vous vous trouvez sur un navire pirate. Vous êtes dorénavant, vous et votre équipâge, mon otage ! ». Deux des soldats menacent alors notre capitaine de leurs pistolets. « Venez, nous allons expliquer cela à vos passagers ! ». Tous les pirates investissent le navire marchand et transbordent la cargaison entreposée dans la cale.

Le Capitaine Horrendo va sélectionner ceux des passagers qui partiront pour Sartosa. Les personnages sont bien sûr choisis. Avec eux, **Ellana Clairbois** et sa servante. Le Capitaine hésites à prendre le nain **Josef Dinapoli** mais son second, **Bastiano Mortadelli** (un tiléen) insistera pour qu'il soit lui aussi du voyage. Apparemment, les pirates ont l'air assez dépités par la qualité de leurs otages mais le capitaine forban ne laisse paraître, lui, aucune émotion de ce genre. Il proposera au capitaine de Fontenay de monter de son plein gré à bord du navire pirate ou d'abandonner les passagers en otage et de rester sur son propre navire avec son équipage. Quelque soit sa décision, Il Temerario sombrera lentement après qu'une explosion retentit soudain dans sa cale, quelques minutes après que les otages aient embarqué sur le navire pirate (c'est une mèche longue qui atteindra la poudre après 4D6 Rounds). Le capitaine Horrendo repêchera le malheureux capitaine de Fontenay et une chaloupe sera laissée à ses matelots.

Tenter de s'échapper pendant le voyage est voué à l'échec. Au pire, **Josef Dinapoli** devrait être poussé à dénoncer toute tentative du groupe. Après tout, sa mission débutera à Sartosa et il doit s'y rendre le plus vite possible. **Le Baron Von Ribbendrop** pourrait également faire échouer une tentative à cause d'un geste malheureux ou, lui aussi, en dénonçant les projets de ses compagnons, espérant ainsi la clémence des pirates et une récompense (et après tout, il ne peut pas partir sans sa cargaison, une fortune !). Bastiano Mortadelli est le contacte de Josef Dinapoli...

La Première Rencontre

Le Roi attend les PJ, debout sur le chemin de ronde d'une des tours de la forteresse de la cité. Il semble scruter l'horizon, la mer et le ciel bleu. Un mousse est assis sur la muraille, un peu plus loin, les pieds dans le vide. La vue superbe donne sur la mer du Sud et son ciel bleu. En contrebas, des mouettes planent en décrivant de larges cercles au dessus de la flotte pirate. Les navires sont de toutes les tailles et de toutes origines. Il y a là de grands vaisseaux amiraux ayant appartenu aux armées estaliennes ou bretonniennes et possédant un nombre impressionnant de bouches à feu. Ils sont somptueusement décorés et leur infrastructure en bois noble a été sculptée par les meilleurs maîtres charpentiers du Vieux Monde. La majorité de cette flotte est pourtant constituée de navires de plus petites tailles, et d'origine tiléenne, qui sont utilisés pour la poursuite et l'abordage. On y dénombre également quelques galères arabes et impériales. L'île ne possédant pas de chantier de construction navale, la plupart des navires présents dans le port ont été volés à différentes flottes étrangères.

Le Capitaine Ibrahim les accueillera avec quelques mots en différentes langues (celles que sont sensés parler les PJ), leur précisant les modalités de leur emprisonnement. Ils auront la possibilité de se déplacer dans les rues de Sartosa, sous une escorte composée de six hommes. Leur guide sera **Fabio Tortelini** ou **Magnus Geltberg**, au choix du MJ. Les PJ auront alors l'occasion de discuter avec leurs hôtes et d'apprendre davantage de chose sur la cité. Laissez **Giacomo Gallo y Medina** se rendre chez Katarina et les PJ sympathiser avec les pirates.



Ils seront hébergés au Palais de Sartosa et dîneront avec le Roi Ibrahim du moins la première semaine de leur emprisonnement, le temps que le Roi se rende compte que ces otages ne valent pas grand chose et que d'autres otages de plus grande valeur prennent leur place au Palais. Si les PJ se débrouillent bien, ils pourront

Quelques événements/rumeurs (1D10) :

1-2 Des enchères se sont déroulées à bord d'un navire marchand, dans le port de Sartosa. Les ventes sont des animaux étranges et sauvages qui ont été libérés de leur cage pendant la nuit par un groupe d'inconnus. Les animaux se promènent dans les rues de Sartosa. Ils sont rendus nerveux à cause du voyage et certains ont faim... Consultez le Tome 16 (ou les Tomes 1 à 5) pour les profils de ces créatures. Il devient dangereux de se promener seul.

3 Des pirates doivent aller chercher des esclaves arabes en fuite et leurs familles, prisonniers sur la côte du royaume de Cantonia. Il s'agit de descendants des colons qui vécurent en Estalie et qui sont aujourd'hui utilisés comme esclaves dans les mines de fer et dans les champs pendant la période des moissons. **Rachid el Morisco** est bien sûr l'un de ceux-là.

4 L'Inquisition est en train de détruire les ouvrages de la Bibliothèque de Magritta dans un grand bûcher.

5 Le **Duc Corleone** vient d'être libéré, sans rançon, par le Roi des Pirates. Il a passé fait une alliance avec son geôlier. Il compte revenir couvert de gloire dans son pays. Mais avant cela doit réunir une somme colossale d'or pour engager des mercenaires et récupérer ses terres et sa Ville, Varieno, depuis 5 ans aux mains de son frère cadet, **le Duc Federico Corleone**. Le Duc est la dernière chance de la cause de l'unité de la tilée. Il risque l'assassinat à Sartosa où les tiléens sont nombreux.

6 Des bandes de mercenaires sans employeur font régner la peur dans les campagnes tiléennes.

7-8 Des enchères vont être organisées à la Jonque d'Or. On y vendra des tissus précieux, des instruments de musique (luths, mandolines, tambours, lyre, un clavecin) des livres imprimés, des livres manuscrits enluminés, des bijoux. Peut-être que les PJ y trouveront leur bonheur. Ce type d'objets n'attire pas beaucoup de pirates...

9 Le capitaine Thibaud le Lourd est revenu au port avec un énorme coffre. A la grande déception des pirates, ce coffre est rempli de lettres de change. Il faudrait quelqu'un pour les convertir auprès des guildes de marchands de Tilée, mais le risque est grand ! Et comment s'y prendre pour ne pas éveiller les soupçons ?

10 En arrivant dans la petite ville d'Ebino, le cheval du **Duce Massimiliano** se serait agenouillé devant le **Duc Pietro Mantua**. Par colère de se voir ainsi humilié, Massimiliano aurait fait abattre son cheval le jour même. Il est revenu en calèche à Miragliano.

assister a une des réunions des capitaines. Mais s'ils tentent quoi que ce soit contre Sartosa ou bien s'ils essayent de quitter sournoisement la cité, Niccolo mettra la main sur eux et les enfermera dans la Dent du Dragon où ils passeront des journées longues et ennuyeuses.

Intrigues Secondaires

Voici quelques intrigues supplémentaires, qui permettront au MJ d'animer de façon surprenante les rencontres des joueurs. Se sont des intrigues secondaires mais en même temps indispensables... La plupart d'entre elles pourront être déclenchées une fois que les PJ auront été débarqués dans la cité.

La Femme en Noir

Une femme aux cheveux et aux yeux noirs, vêtue d'une robe sombre est parmi les passagers. Un des PJ devraient la remarquer à un moment ou à un autre du début du voyage, mais ne lui laissez pas l'occasion de discuter avec elle. Après tout, il y a suffisamment d'autres passagers pour que soudain, il la perde de vue... Après la rencontre des pirates, la femme en noir aura disparu. Mais la présence d'un lapin sera découverte alors à bord, à cause de cordages rongés... Un lapin sur un navire porte malheur. Le capitaine superstitieux promet alors 10 Doublons d'or à qui l'attrapera. Pendant le voyage de retour, les membres d'équipage sillonnent le pont, les entreponts et la cale pour le retrouver, sans succès. L'animal au poil noir se cache dans un coin sombre du navire. Un pirate sera retrouvé poignardé dans son hamac le jour où le navire arrive en vue de la cité (Cf. : description d'Ecate dans les Principautés Frontalière).

Le Rejeton du Mal

Le Fils de Gaator se trouve actuellement à Sartosa (Cf. : Riquezas). Il fut entouré par six Grands Prêtres mais tous ont été tués lors de récents combats en Lustrianie. Après les combats, les derniers membres de la secte se sont réfugiés avec quelques prêtres dans la jungle tandis que d'autres suivaient leur chef suprême. Il parvint a quitter la Lustrianie à bord d'un navire de flibustiers. Il est accompagné de cinq Guerriers Crocodiles, des humains, anciens Sans Retours originaires du Vieux Monde et des fanatiques convaincus de servir un dieu vivant. Tous ont l'apparence et l'habillement de flibustiers, de fausses identités. De nombreux adorateurs de la secte, ne pouvant être embarqués avec le fils du Dieu, ont été sacrifiés en l'honneur de Gaator, la veille du départ, évitant ainsi que la colère du dieu ne s'abatte sur ses derniers représentants.

Le fils du Dieu Crocodile est un homme d'une vingtaine d'années. Son allure générale est celle d'un humain de bonne taille (1,80), il porte le bouc et a une chevelure noire. La seule chose qui peut le différencier d'un être normal est qu'il a les mains palmées. Il est particulièrement bon nageur et n'hésitera pas à se jeter dans l'eau pour échapper à ses poursuivants. Mais attention, il doit pourtant respirer de temps en temps en surface ! Brefs, ces six hommes ne se feraient certainement pas remarquer dans la cité des pirates s'ils n'avaient la même habitude que les pygmées de Lustrianie, le cannibalisme. Mais leur repas n'a rien de gastronomique. Après un rapide rituel, la victime est découpée et les morceaux sont offerts à chacun des membres de la secte. Il y a eu plusieurs disparitions ces derniers temps à Sartosa mais il en faut beaucoup plus aux pirates pour les inquiéter. Le Fils de Gaator a tout ce qu'il faut pour financer la renaissance de la secte. Il dispose d'une ceinture incrustée de pierres précieuses, de cœurs d'argent ornés de. Il a avec lui les yeux de la statue du temple de Gaator. Se sont d'énormes rubis taillés, d'un rouge ensorcelant et d'une valeur inestimable.

Lui et ses adeptesse sont installés dans le moulinà eau en bordure de la rivière qui traverse la cité des pirates"

Les Sudrons

Un esclave Sudron possède des pouvoirs étranges. C'est un sorcier guérisseur de Xett. Un des PNJ souffrira mortellement de ses pouvoirs mystérieux. Il jettera d'abord sur lui un envoûtement très particulier dit du Mauvais Œil, puis tentera de s'approcher de lui une nuit, pour l'achever par un second envoûtement qui entraînera la mort (Cf. : *Arcanes Magiques* pages 90 à 92). Il se trouve dans la cale du El Hakune avec plusieurs dizaines d'autres membres de la tribu (Cf. : le capitaine Abdullah el Demonio). Il ne prendra pas le capitaine arabe pour première cible. Le chef **Pagou** sera tué par un pirate en tentant de s'échapper, laissant au sorcier l'initiative de ses actes sur la population pirate téméraire mais superstitieuse...

Note au MJ : Le symbole de Xett est le serpent et ce dieu est également vénéré par des sectes secrètes arabes comme la Fraternité du Serpent... (NDLR : soyez vigilants, nous en reparlons à plusieurs endroits dans ces pages).

Les Amazones

Les amazones ne sont pas humaines. Il s'agit d'une race à part entière qui n'a pas de mâle. Leur peau est blanche bien qu'elles soit tannée par les rayons du soleil, contrairement aux pygmées, halfelings au teint sombre. La plupart d'entre elles s'écrouleront à la

première gorgée d'alcool mais elle ont une résistance incroyable à tous les poisons et à toutes les maladies du Vieux Monde (+20% aux tests). Parmi les amazones s'est glissée une prêtresse. Apparemment, rien ne la distingue des autres guerrières si ce n'est qu'elle est certainement la plus belle d'entre toutes (NDLR : **Don Giacomo** est sans doute le plus à même de la débusquer parmi les autres, un test d'Initiative réussi devrait lui suffir). Un PJ observateur pourra surprendre un geste de respect d'une des guerrières envers elle et remarquer que les guerrières baissent les yeux pour ne pas croiser son regard, lui laisse systématiquement la plus confortable place quelque soit l'endroit où elles se trouvent... Quelque soit les actions des pirates, elle n'interviendra jamais et ne tentera pas de parler avec des hommes. Un personnage possédant la compétence *Art (Tatouage)* peut également remarquer que les couleurs qu'elle porte sur le ventre, les avant-bras et les cuisses doivent lui donner un rang important parmi les amazones. **Maluba**, c'est son nom, va tenter de faire s'échapper la plupart des prisonnières. **Ellana Clairbois**, le PNJ (et la seule femme du groupe) devrait jouer un rôle important un moment ou à un autre, aidée des PJ bien sûr, à la discrétion du MJ. Le profil type des amazones se trouve dans le Tome 7. Voici les profils un peu différents des guerrières prisonnières des flibustiers.

Profil /Type													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6*	48	43	4	4	10	45	2	32	38	37	49	50	31

Les Guerrières Amazones

Compétences : Armes de spécialisation (Sarbacane) ; Art (Tatouage) ; Bagarre ; Camouflage rural ; Canotage ; Chasse ; Course à pied* ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Déplacement silencieux (rural) ; Escalade ; Esquive ; Fuite ; Identification des plantes (Lustrianie) ; Natation ; Piégeage ; Pistage ; Sixième sens ; Torture.
Dotations : Pagne, bracelets et colliers d'os (sans valeur).
Alignement : Neutre
Psychologie : Sujettes à la Haine envers tous les êtres de sexe masculin (excepté envers tout elfe n'ayant pas démontré son appartenance à ce sexe...).
Vision nocturne : 20 mètres.

Note : Les amazones combattent souvent nues (avec leurs tatouages) ce qui, en plus de leur technique de combat déroutante peut troubler tout personnage masculin normalement constitué, durant un duel (CC et I :-10% pour toute la durée d'un combat).



Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
5	40	37	4	4	12	58	1	52	48	53	50	59	58

La Prêtresse Maluba.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I
A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	37	4	4	12	58
1	52	48	53	50	59	58

Compétences : Art (Tatouage) ; Bagarre ; Charisme ; Connaissance des plantes (Lustrianie) ; Divination ; Dressage ; Emprise sur les animaux ; Esquive ; Fabrication de drogues (naturelles) ; Identification des plantes (Lustrianie) ; Natation ; Pathologie (Lustrianie) ; Traumatologie ; Préparation de poisons.

Dotations : Pagne, bracelets et colliers d'os (sans valeur).

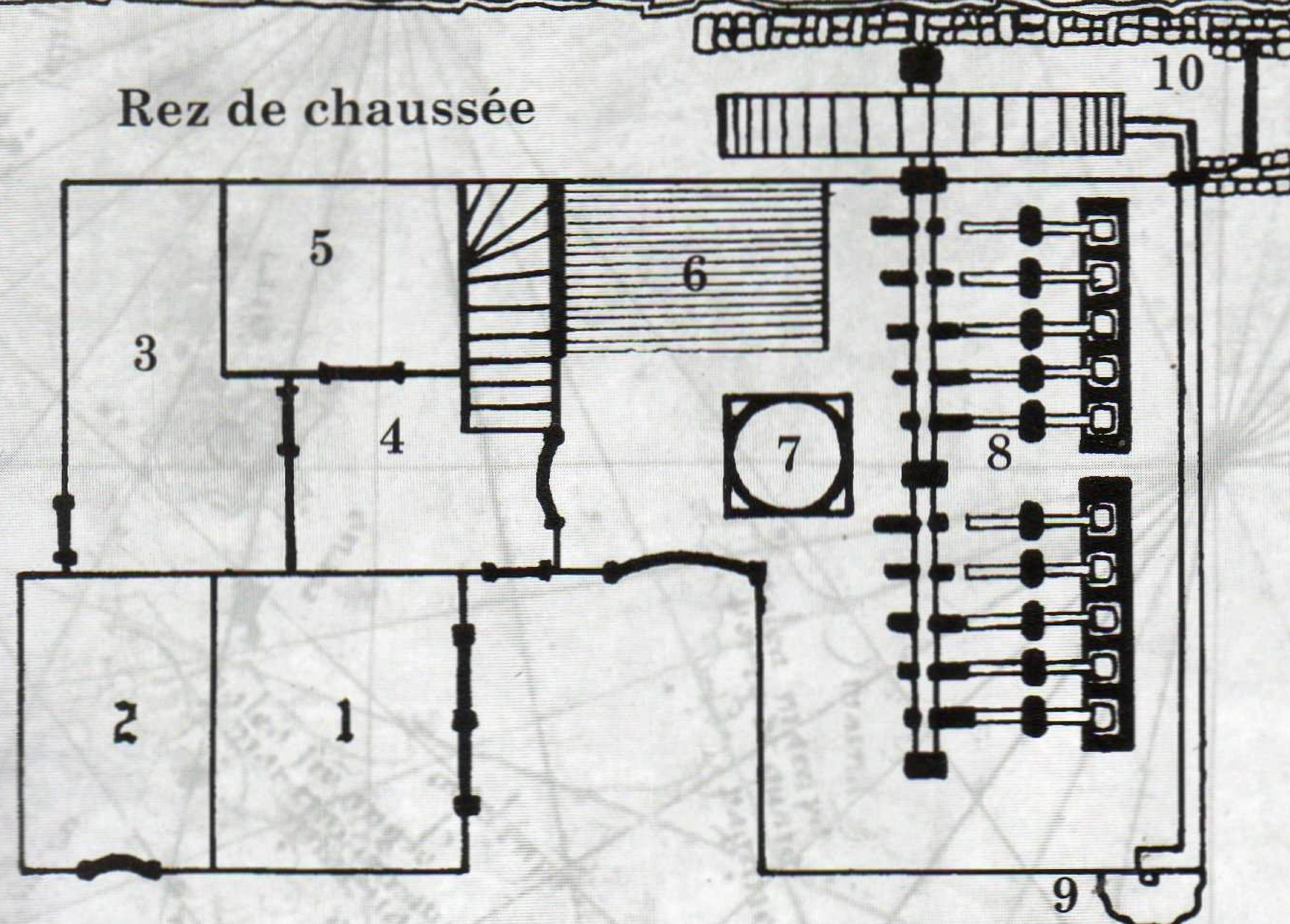
Alignement : Neutre



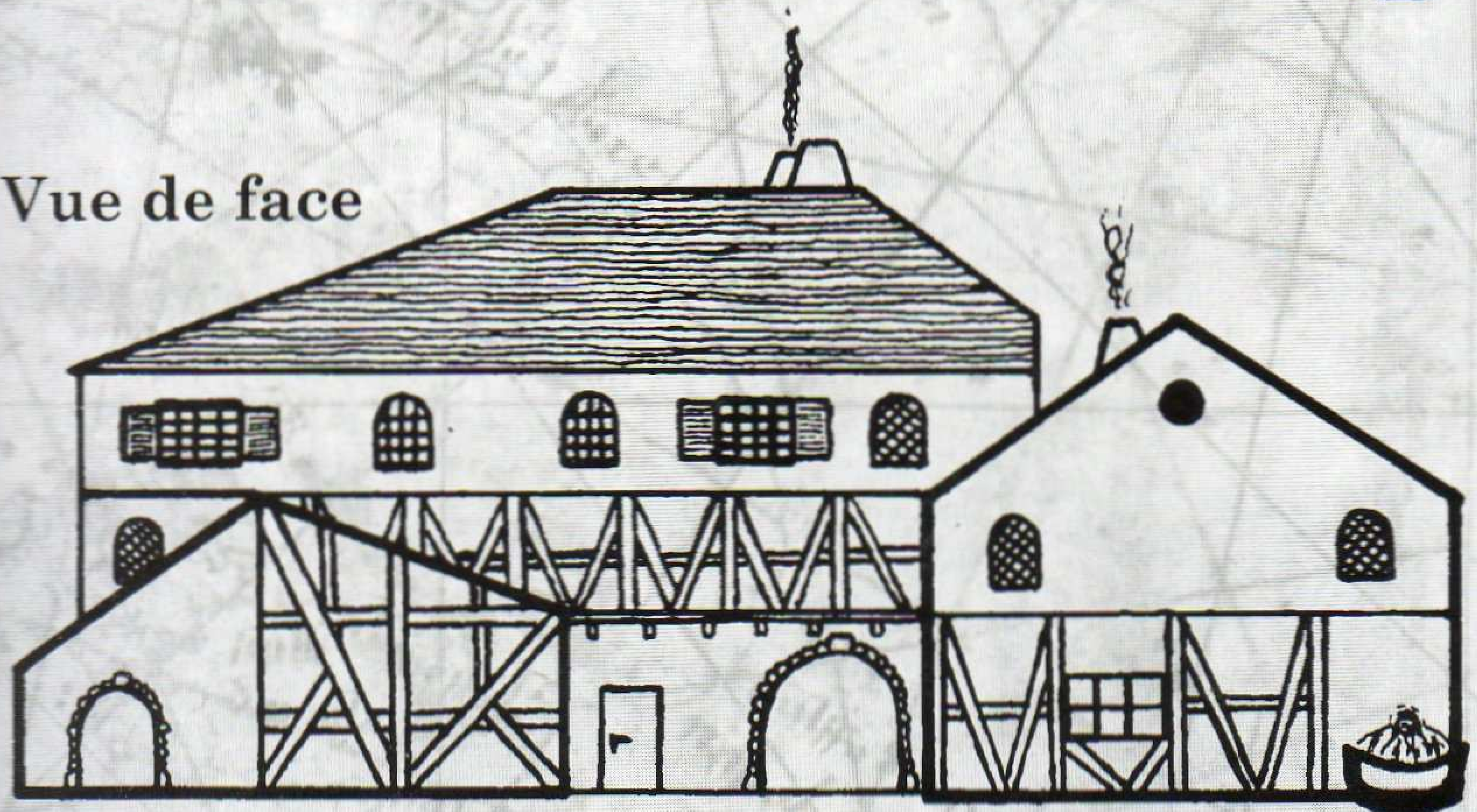
Moulin à eau

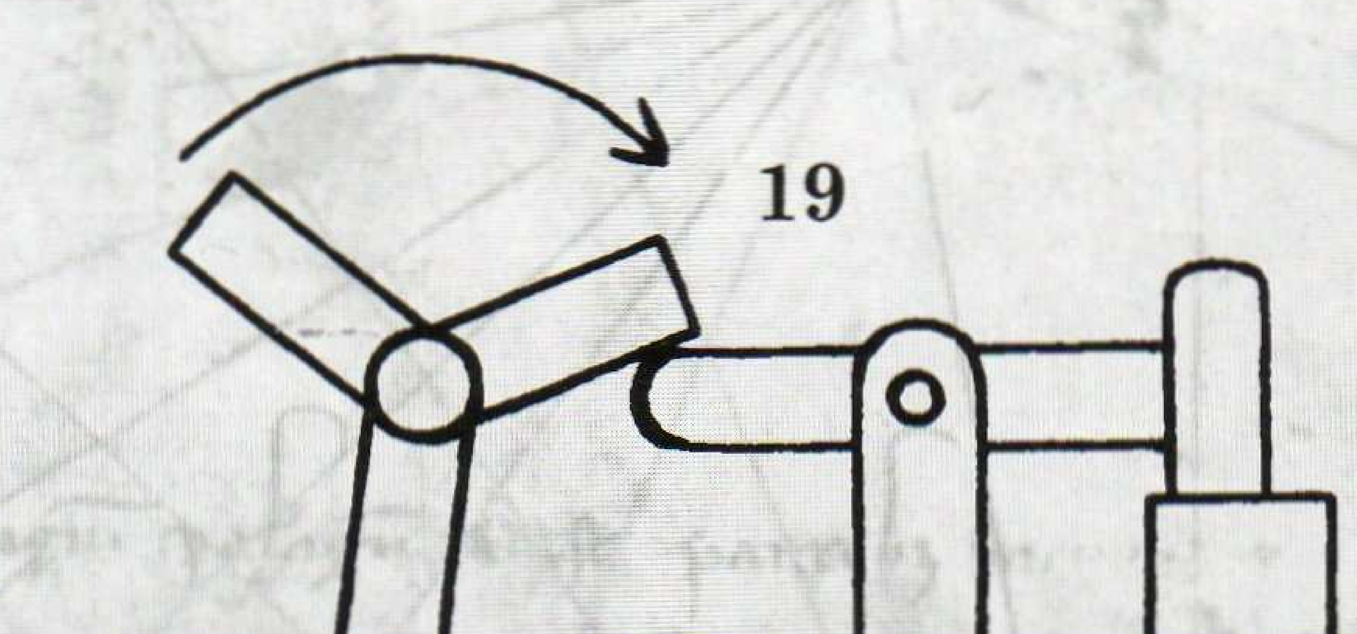
1 - Charette
2 - Ecurie
3 - Entrepôt
4 - Bureau
5 - Vestières
6 - Fils tendus
7 - Cuve
8 - Marteaux
9 - Fontaine
10 - Ecluse
10 - Salle à manger
12 - Cuisine
13 - Salon
14 - Bibliothèque
15 - Chambre
16 - Chambre
17 - Chambre
18 - Chambre
19 - Phase de descente du marteau
20 - Phase de montée du marteau
C - cheminée
F - four

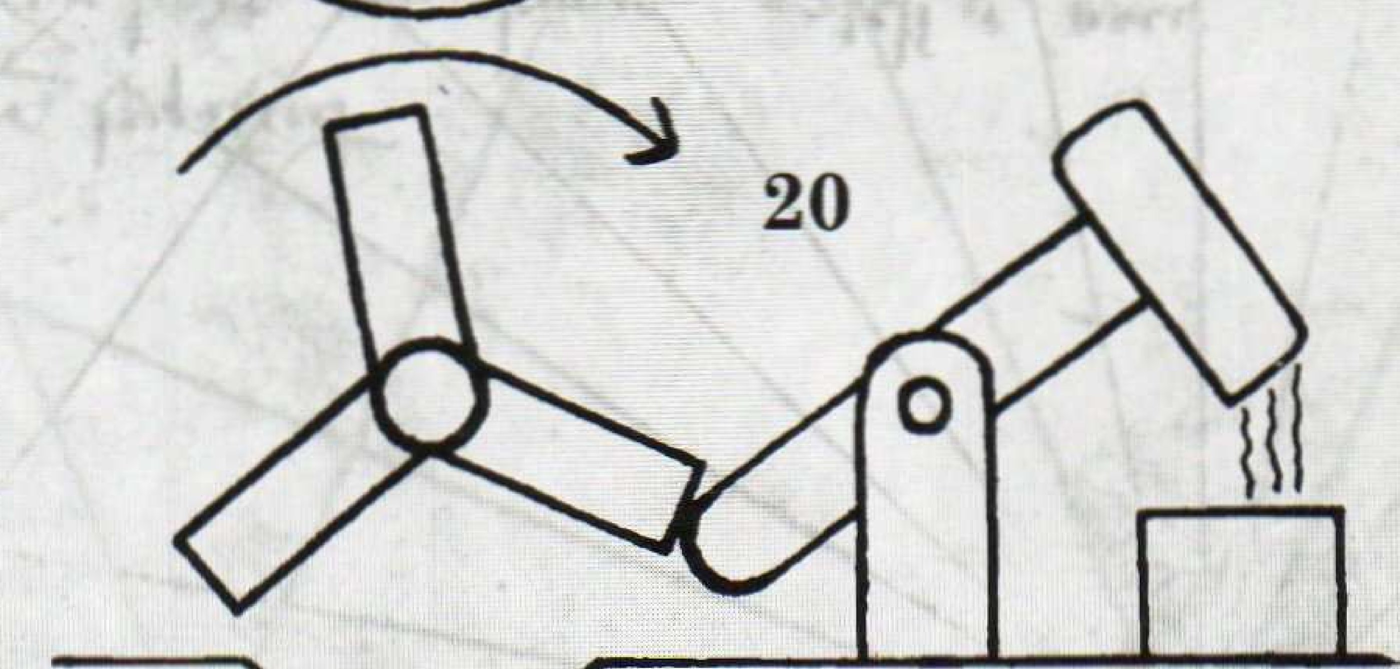
Rez de chaussée

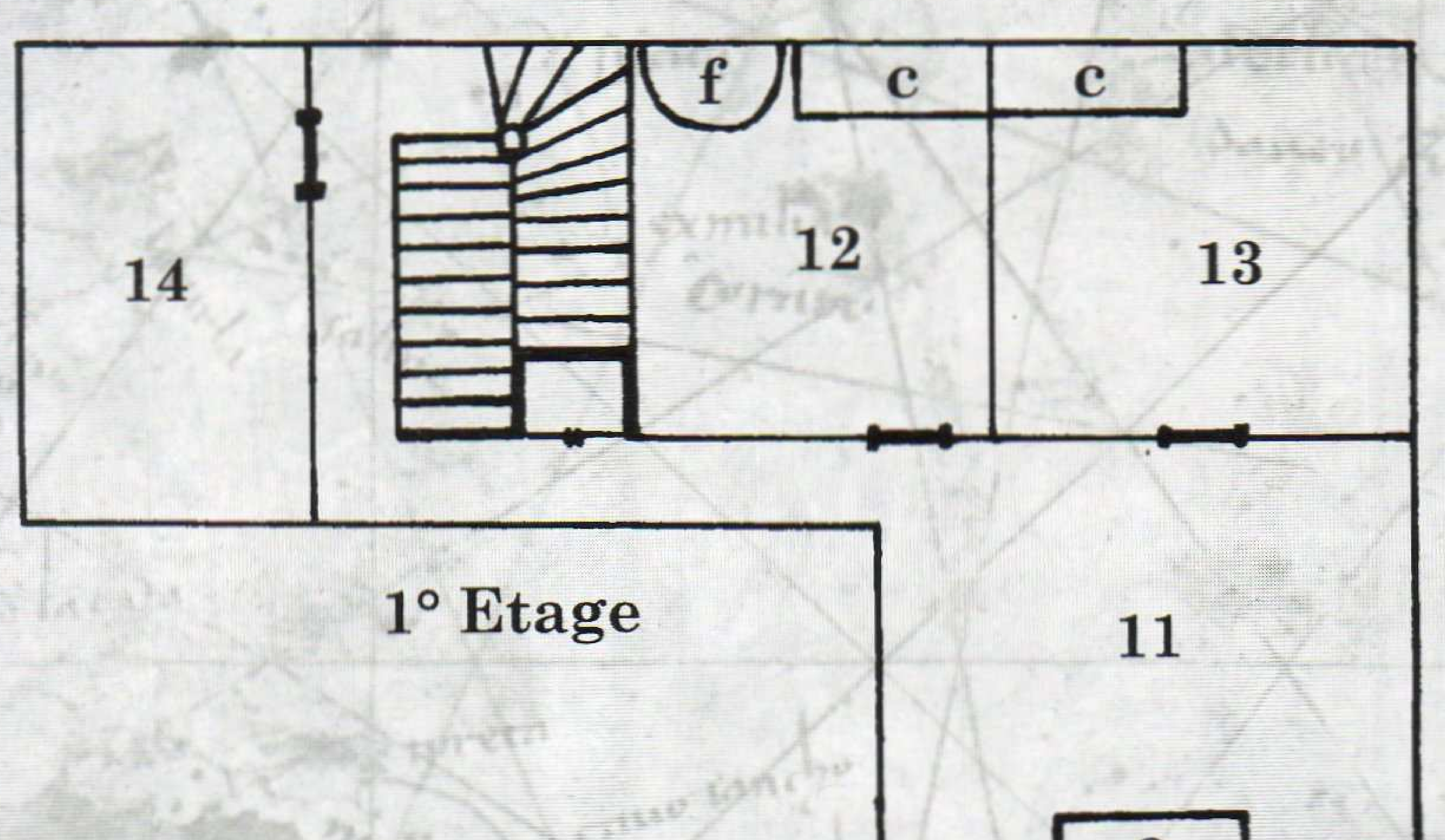


Vue de face



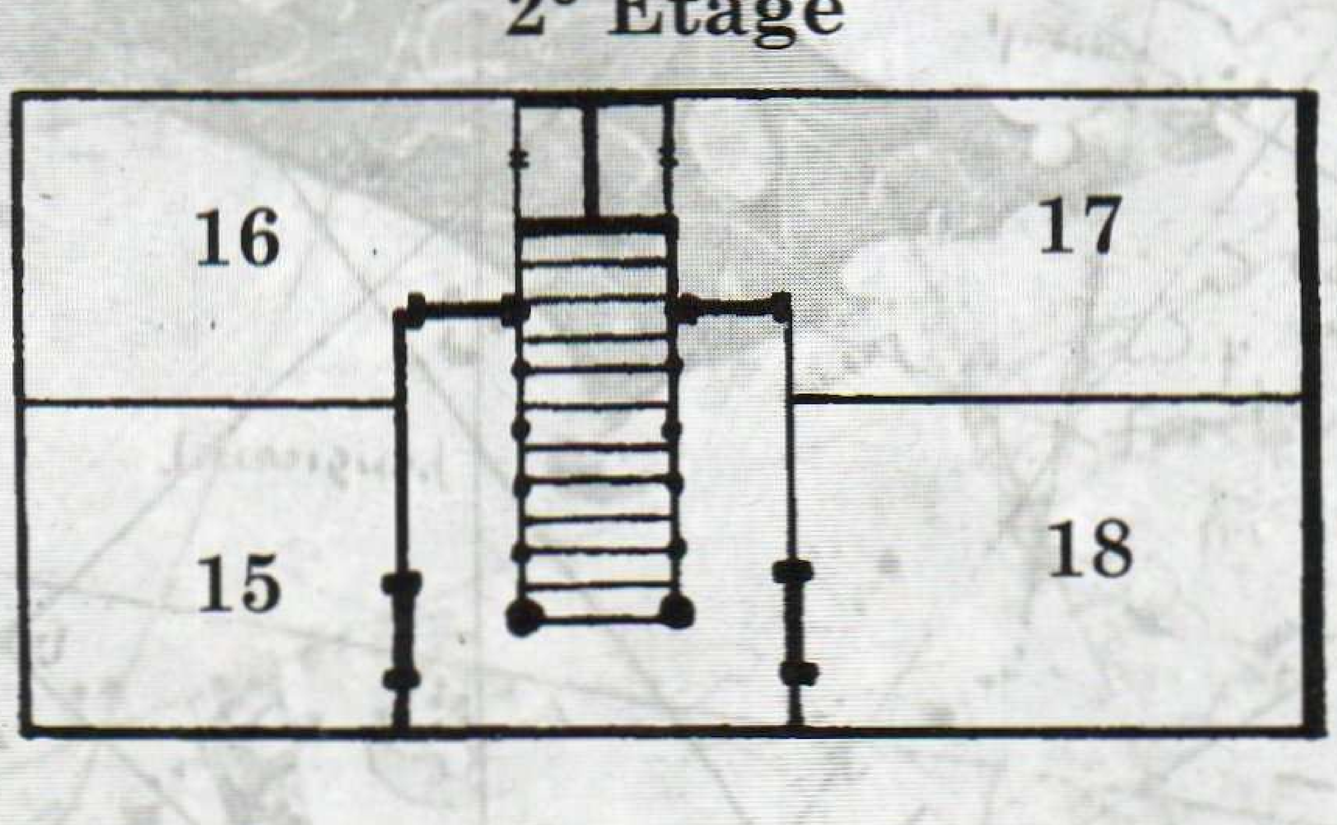


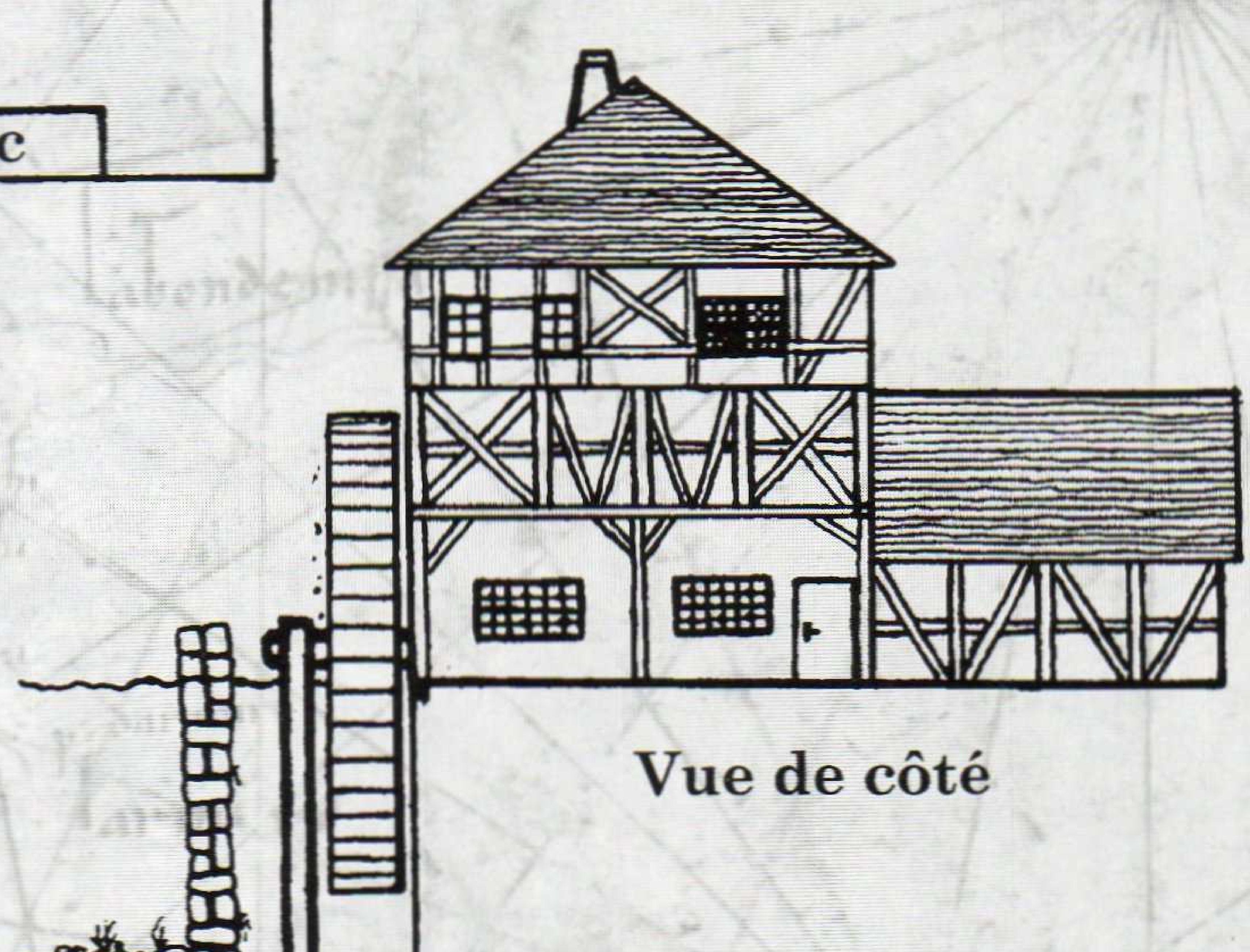




1° Etage

2° Etage

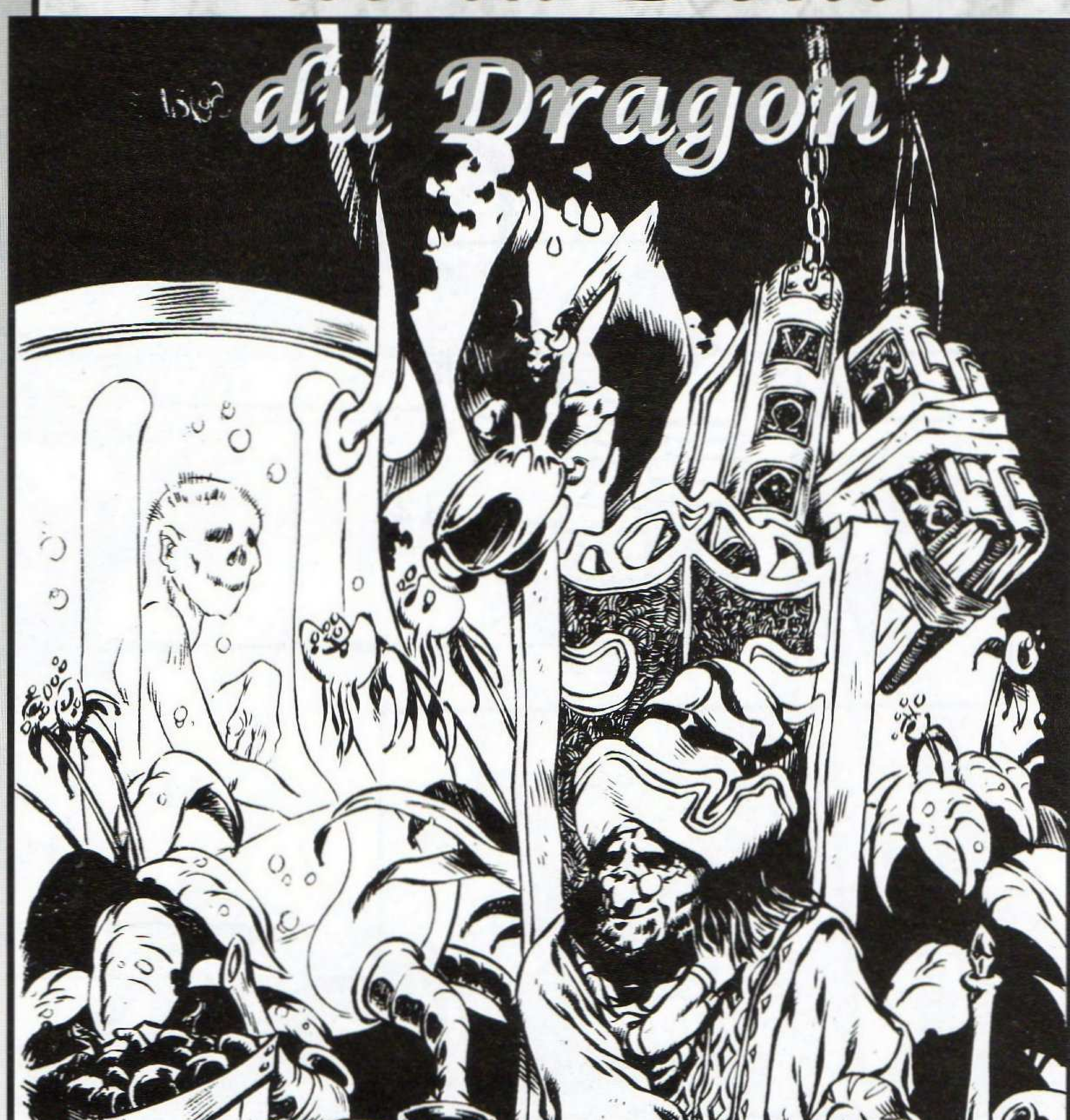




Vue de côté

Scénario 2

"A L'intérieur de la Dent du Dragon"



A l'intérieur de La Dent du Dragon

Il faut voir en la présence de cet étrange édifice d'albâtre la main, la magie et le savoir des Elfes, peuple légendaire ayant longtemps occupé les côtes du Vieux Monde. En regardant avec un peu plus d'érudition une telle bâtisse, on ne peut s'empêcher de penser au majestueux phare de L'Anguille, forteresse bretonnienne construite par les Elfes bien avant les conflits qui les opposèrent au peuple nain. La pierre qui constitue la forteresse rappelle les côtes blanches et farouches de la brumeuse Albion ou encore les grandes tours elfes de Marienburg. Le Château fût autrefois l'avant-poste d'une petite colonie d'Elfes (peut-être les Elfes Noirs qui investirent l'île en 451 ?).

Maintenant que les PJ sont maintenus ici contre leur gré, faisons leur faire une petite visite ! Il y reste actuellement suffisamment de place pour les PJ mais le MJ peut également décider de d'ajouter et de créer ses propres pensionnaires.

Les Geôliers

Plusieurs hommes sont chargés de la surveillance des prisonniers. Ils vivent au rez-de-chaussée et au premier étage des sept que comportent la Tour centrale (Cf. : description de la Dent du Dragon).

Unklöss Dorvikssòn

Capitaine de la Garde - 37 ans. Unklöss Dorvikssòn est originaire des terres froides et hostiles que l'on peut rencontrer au Nord du Vieux Monde, plus connues pour les impériaux sous le doux nom de Norsca. Personne ne sait exactement de quel clan il est issu, mais une chose est certaine, Unklöss est un grand guerrier qui parvient sans peine à se faire respecter d'autrui. Unklöss est un colosse de deux mètres, robuste et profitant d'une santé à toute épreuve. Ses longs cheveux blonds, qu'il attache régulièrement en queue de cheval et ses grandes moustaches finement tressées trahissent bien son pays d'origine. Mais la couleur de sa peau en a laissé plus d'un perplexe. En effet, sa peau a la couleur du cuivre, brune avec des teinte de jaune, ce qui alerte souvent ses moindres interlocuteurs.

Unklöss est ce que l'on peut appeler dans son pays un vrai combattant, inique et violent, un soudard qui préfère mourir au combat glorieusement que moisir dans une cellule empuantie. Son caractère retors ressort fortement lorsqu'il s'adresse à ses hommes, lesquels craignant d'autant plus son regard que son épée. Unklöss est un personnage cynique et froid, cruel et rancunier, agissant en égoïste. Mais quelle est donc la raison de sa présence parmi les pirates de Sartosa ? En réalité, Unklöss est le seul garde à ne pas provenir directement des cellules de Sartosa. Il a rencontré en 2515 le Conseiller du Roi des Pirates actuel, et a bien vite sympathisé avec cet esprit perverti et cette intelligent maligne de **Niccolo**. Les liens se sont resserrés quand ce dernier lui a demandé d'assassiner l'un des concurrents qui s'étaient présentés face à Ibrahim lors de la précédente élection... Unklöss reste l'un des plus fidèles alliés du Conseiller et l'aide continuellement dans son acheminement personnel et ses plans machiavéliques.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	68	37	5*	6*	11	63	3	43	45	34	29	29	35

Alignement : Mauvais (à tendance Chaotique)

Religion : Unklöss vénérait Ulric, le Dieu de l'Hiver et des Batailles. Mais aujourd'hui il trouve ses préceptes et ses idéaux inadéquats.

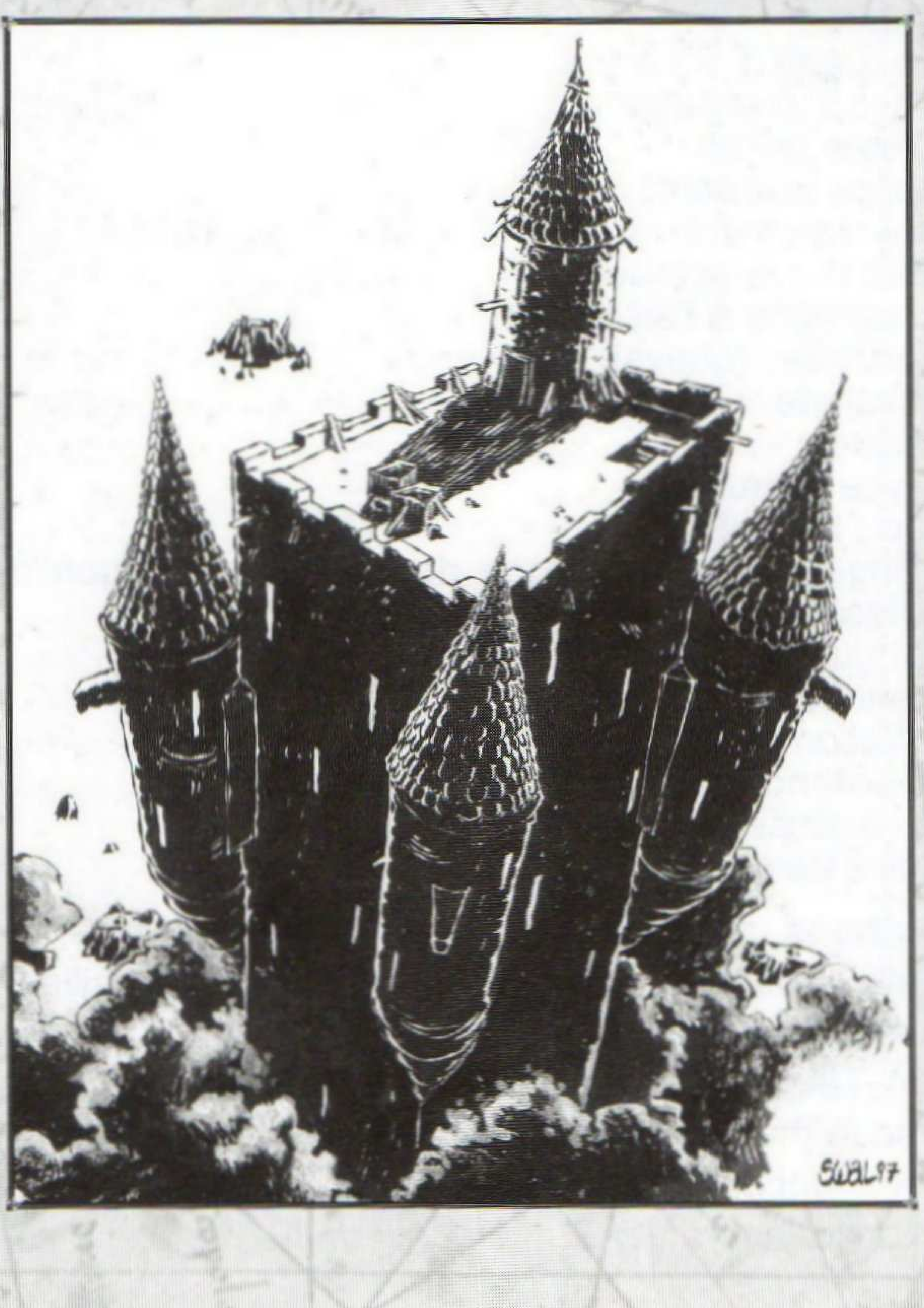
Compétences :
- Armes de spécialisation (Armes articulées, Armes de parade, Pistolet, Tromblon)
- Bagarre
- Canotage
- Chance
- Conduite d'attelages
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Endurance accrue*
- Endurance à l'alcool
- Équitation (cheval)
- Escalade
- Esquive
- Force accrue*
- Jeu ; Héraldique
- Langage secret (Jargon des Batailles, Jargon des Pirates)
- Langue étrangère (Estalien, Langue Noire)
- Manoeuvres nautiques
- Natation
- Résistance à l'alcool
- Sixième sens
- Soins des Animaux.

Dotations : un large pardessus imperméable, des habits norscans usés, une chemise de mailles à manches longues (1PA-Tronc et bras), un casque (1PA-Tête), un bouclier (1PA-Toutes), un glaive norscan magique possédant le pouvoir suivant : Furie (WJRF page 186), un morgenstern (T-10, D+1, P-10), un brise-lames (D-2 ; P-10), deux Pistolets avec

poudre et munitions pour 10 coups (du fait de la relative humidité des lieux, il y 50% de risque que la poudre soit trop humide et donc d'être inutilisable), un tromblon (idem que ci-dessus), des colliers divers de Norsca (oreilles de Troll, crocs de loups et de créatures peu communes dans le Sud du Vieux Monde...), un porte-bonheur (mèche de cheveux féminins), une bouteille d'alcool, 30 Piastres d'Argent.

Mutations : Unklöss est né d'une mère norscanne abusée par une créature chaotique venue des terres gelées du nord. De cet accouplement il a hérité d'une mutation de son organisme : sa peau est épaisse comme un cuir animal, d'une couleur qui rappelle le cuivre. Il bénéficie ainsi de 1 PA supplémentaire sur toutes les parties du corps. Cela lui a attiré de nombreux problèmes auprès des habitants des grandes villes comme Middenheim ou Altdorf, et fut persécuté puis fut pourchassé par des répurgateurs. Il serait même recherché par la toute puissante Inquisition Estalienne... L'étrange couleur de sa peau lui donne un malus de 20% en Soc, quand il s'adresse à un inconnu.

Psychologie : Unklöss fait régulièrement des cauchemars lui rappelant ses terres d'origine. Ainsi, toutes les semaines, il rêve d'un village en feu, de femmes et d'enfants qui crient, des entrechoquements d'armes et des étincelles dans la nuit, de créatures démoniaques... À son réveil, il ne se souvient heureusement de rien, mais les gardes dormant dans la même pièce l'entendent parfois pousser de longues et terribles plaintes étranges et aux consonances animales... Il souffre également d'une phobie envers les loups, et des grands loups que l'on peut rencontrer dans les steppes gelées du Nord (WJRF page 85).



Dernak Hamersläm

Capon - 124 ans. Dernak est l'engingneur nain qui s'occupe de la maintenance du treuil actionnant le monte-charge et de l'entretien de la galerie menant au château. C'est un nain de petite taille pour sa race (90 cm !) et s'il ne portait pas une grande barbe rousse qui traîne sur le sol, on pourrait le prendre facilement pour un Halfeling au fort embonpoint. Ce n'en est pas moins une personne très affable et souriante, qui aime discuter avec des esprits éveillés aux mêmes sciences que lui. Il possède pourtant un défaut majeur : il déteste que l'on touche à son invention, à moins qu'il n'en ait donné l'autorisation. Gare ! On peut l'apercevoir parfois aller et venir dans la galerie, aboyant des ordres et parfois des menaces... qui ne sont pas toujours bien acceptés par ses congénères.

Sa présence sur l'île de Sartosa remonte à 2512. C'est en 2491 qu'il fut banni de la Guilde des Engingneurs de Middenheim après la chute mortelle d'un haut (!) dignitaire de la cité qui avait essayé le télésiège (Cf. :*Middenheim La Cité du Loup Blanc* page 27). En 2512, il échoua sur un bateau qui malheureusement croisa la route de pirates... Malgré ses premières motivations, il intégra rapidement les aléas de la vie de pirate et se retrouva à la tête d'un groupe de charpentiers et de maçons de toutes races et de tout horizon. En 2515, il fût malheureusement à l'origine d'un incendie d'une taverne de l'un des quartiers chauds de Sartosa (un complot selon lui) et se retrouva parmi les malheureux qui occupaient alors les sinistres geôles de la prison de Sartosa, dans la forteresse. La suite est facile à deviner : il croisa la route du **Conseiller Niccolo** et échoua sur cette partie de l'île.

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	51	43	4	5	9	30	1	54	66	43	66	65	24

Alignement : Neutre

Religion : Grungni

Compétences :
- Alphabétisation
- Calcul mental
- Conduite d'attelages
- Endurance accrue*
- Résistance à l'alcool
- Exploitation Minière
- Pictographie (Guilde des Engingneurs Nains)
- Piégeage
- Reconnaissance des pièges
- Technologie
- Travail du bois
- Travail du métal
- Métallurgie.

Dotations : Pardessus portant le symbole de son ancienne guilde, Veste en cuir (PA 0/1-Tronc et Bras), Hachette, Sac d'outils.

Gardes Pirates

Tous les gardes de l'avant-poste sont de nationalités différentes, mais proviennent tous des geôles de la prison de Sartosa. Un "composte du fumier du Vieux Monde" pour reprendre une expression fort connue. Ils ont entre 17 et 24 ans.
Tous obéissent avec plus ou moins de réticence, et il est rare de voir quelque insurrection ou débordement, qui, de toute façon seraient bien vite contrôlé. Il n'y a pas vraiment de lois à proprement parler, mais l'autorité du Capitaine suffit amplement à assurer un semblant d'ordre et les plus récalcitrants terminent souvent dans l'un des cachots du château ou jeté à la mer les pieds et les mains liés...
La précarité et l'atmosphère malsaine des lieux, le climat parfois redoutable et rude de cette portion de l'île ont vite fait de mettre le morale des hommes au plus bas, jouant sur leurs nerfs et parfois sur leur santé mentale même.

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	53	37	4	4	8	47	2	42	31	31	53	33	27

Alignement : Neutre ou Mauvais

Religion : Stromfels ou Khaine

Compétences :
- Adresse au Tir
- Armes de spécialisation (Explosifs, Pistolets)
- Bagarre
- Canotage
- Coups assommants
- Coups puissants
- Déplacements silencieux (rural)
- Déplacements silencieux (urbain)
- Désarmement
- Résistance à l'alcool
- Escalade ; Esquive
- Jeu ; Langage secret (Jargon des Batailles, Jargon des Pirates)
- Langue étrangère (au choix du MJ)
- Manoeuvres nautiques ; Natation.

Dotations : un large pardessus imperméable, des habits usés, un bonnet ou un chapeau à large bords, un chemise de maille (1 PA-Tronc), un bouclier (1 PA-Toutes), 2 pistolets avec poudre et munitions pour 10 coups (du fait de la relative humidité des lieux, il y 50% de risque que la poudre soit trop humide et donc ne fonctionne pas); un arc (PC 24, PL 48, PE 250, FE 3, A/T 1R) ou une arbalète (PC32, PL 64, PE 300, FE 4, A/T 1R/1R) avec munitions (10 flèches ou 10 carreaux), une bouteille de spiritueux, des dés et des cartes à jouer, 10 Piastres d'Argent.

Ärk Miam-miam

Cuisinier et Semi-orque - 33 ans. Ärk est l'étrange produit d'une orque (si, si...) et d'un soldat ivre, très ivre. C'est lui qui s'occupe d'apporter à manger aux "habitants" du château.

C'est un benêt de taille humaine, c'est-à-dire ne franchissant pas la taille commune de 1,70 mètres, mais possédant des bras démesurément longs et secs. La couleur de sa peau est de teinte verdâtre, mais il parvient sans mal à se faire passer pour un humain malade au milieu d'autres individus, ce qui n'est pas forcément valorisant. Sa démarche est claudicante, ses gestes maladroits et son raisonnement frise l'insolence ! Comme tous les autres gardes pirates de l'avant-poste, il éprouve une certaine crainte d'Unklöss et de son caractère étrange. A vrai dire, il le considère comme un bourreau et non comme un capitaine. Il a été maintes fois réprimandé pour ses propos injurieux.

Néanmoins, Ärk tire une certaine jouissance de son statut en dirigeant trois minables morveux. Ces derniers se voient endurer mille supplices par leur maître souvent ivre, et maudissent les claquements secs de son fouet, que les pauvres petites bêtes nomment elles-mêmes "Slishââk", ce qui en morvique signifie : "Les Claques de Môman".

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	43	25	4*	4*	9	43	1	33	39	19	27	45	18

Alignement : Mauvais (son alignement se rapproche assez de celui des morveux, voir WJRF page 225)

Religion : Ärk a semble-t-il oublié ce que signifie "religion"...

Compétences :
- Armes de spécialisation (Fouet)
- Cuisine
- Déplacements silencieux (rural et urbain)
- Escamotage
- Fermentation
- Immunité aux maladies
- Immunités aux poisons
- Résistance accrue*
- Endurance à l'alcool
- Force accrue*
- Langue étrangère (Estalien, Morvique, Orrakh)
- Torture ; Traumatologie.

Dotations : Vêtements sales et malodorants, un fouet (CC-10, D-2, Prd-20), un gourdin, un trousseau de grosses clefs, un cruchon de piquette, un Poêle, des gamelles..., beaucoup de puces, 6 couteaux, 3 Morveux.

Psychologie : Ärk éprouve de l'Animosité envers tous les autres humanoïdes et souffre ainsi d'un malus de 10% quand il doit faire un Test de Soc. Ärk est sujet à la Stupidité, et chaque fois qu'un personne le contredit dans ses choix, il devient marron foncé (mélange de rouge et de vert !), commence à bégayer et perd le contrôle de soi, ce qui lui vaut un tirage sur la table de la page 71 de WJRF. De même, Ärk est un alcoolique et boit parfois sans relâche du matin au soir, laissant derrière lui de grandes tâches verdâtres et des traînées infectes... Bref, Ärk est la lie de la nature même, et l'on se demande encore comment une telle créature a pu être engendrée !

Grim, Grark et Gnoom

Morveux et trop jeunes pour mourir - 8 ans.

Ces trois morveux sont les esclaves du cuisinier et l'aident à porter les plateaux de nourriture tout comme à assouvir ses bas instincts sadiques. Il sont sales et puent comme une vieille barbaque pourrie, adorent faire des tours pendables aux gardes et même au Capitaine, cachant ainsi des morceaux de cadavres (dérobés chez Onésime) dans leurs couches ou glissant des doigts coupés dans les poches de leurs pantalons... Autant dire que ces trois-là ne risquent pas de rester encore bien longtemps en un seul morceau. Ils savent qu'ils ont un frère issu de la même couche (les portées de Morveux donnent de 2 à 6 individus) et qui travaillerait lui, à bord d'un des navires pirates de Sartosa.

Profil Actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Alignement : Neutre (Mauvais)

Religion : Pardon ?

Compétences : Embêter le monde ; Fuite.

Dotations : Tout ce qu'il parvienne à récupérer des prisonniers qui n'ait pas été pris plus tôt par le geôlier ou le Capitaine de la Garde (colifichets sans grande importance, dents cassées,...).

Psychologie : les Morveux sont sujet à la Terreur séparés les uns des autres. Ils deviennent sujet à la Peur quand ils sont ensemble.

Thymian le Malpropre :

Ce que les Morveux nomment Thymian le Malpropre est en fait un cadavre enfermé dans un cachot du château sur lequel ils font pousser depuis déjà quelques temps des moisissures diverses qu'ils utilisent ensuite et expérimentent sur certains gardes (un personne utilisant la compétence Sens de la Magie avec succès constatera l'origine profondément chaotique du cadavre....). Profitant de l'inattention fréquente de leur maître, les Morveux sont allés se ballader du côté de la tourelle où vit Onésime Gropius, l'étrange alchimiste, et ont chapardé quelques graines et bulbes variés qu'ils ont vite ramenés dans leur petit logis. Ils ont ainsi développé les moisissures et les champignons suivants :

Moisissure Rousse : ces champignons sont apparus dans la bouche édentée du défunt, en une multitude de petits germes de couleur ocre et dégageant une forte odeur de spiritueux. Son ingestion n'est pas mortelle, mais produit sur la personne un étrange phénomène : cette dernière se voit suer abondamment durant quelques heures, mouillant complètement ses vêtements, rendant ses prises glissantes, etc. La victime a besoin de boire une important quantité d'eau, ce qui peut s'avérer désastreux s'il manque cruellement de cet élément dans les alentours immédiats. En terme de jeu, la personne qui ingurgite l'un de ces champignons doit réussir un Test d'Endurance, subir les effets énumérés ci-dessus et un malus de -20% à tous ses Test de Sociabilité. Le MJ devra adapter précisément les effets aux circonstances de la situation. En combat, le personnage doit réussir un Test de Dextérité au début du Round où perdre son arme ; en escalade, les chances de glisser sont doublées... Les effets durent (10-E du personnage) heures.

Violine : ce parasite a fait son apparition dans les cavités oculaires du cadavre. Il forme comme une gélatine violette inodore mais piquante au goût. Ces champignons ont besoin d'être avalés pour être pleinement efficaces. L'effet des champignons ingurgités est de permettre au dégustateur de voir extrêmement bien dans le noir, comme le permet la compétence Vision Nocturne (Cf. : WJRF page 58). Malheureusement, son utilisation offre quelques désavantages. À moins de réussir un Test d'Endurance, le personnage devient somnolent pour un nombre d'heures égal à 1D8 + 4, moins son score d'Endurance (min. 1) et subit un malus de 10% sur toutes ses Caractéristiques en pourcentage. Chaque nuit suivante, et sans que ce dernier avale à nouveau de ce parasite, le personnage aperçoit d'étranges êtres dans l'obscurité. Ce sont bien souvent des êtres sylvains, des loups ou des chiens mutants (NDLR : Sans doute le fameux effet Abgral !). À la manière des stupéfiants que l'on peut trouver dans le Vieux Monde, il nécessite la réussite d'un Test de Volonté ou lui fait gagner 1D3 Points de Folie ! L'effet second disparaît après une à deux semaines (à la discrétion du MJ).

Blase de Troll : ces champignons apparaissent sous la forme de gros pouces bulbeux, rugueux et noirâtres. Il faut auparavant crever l'abcès pour que se libère une exhalaison douce et sucrée. Un nuage de gaz s'en échappe alors et s'étend sur une sphère de 2 mètres de diamètre, dure 1D6 Tours. Seuls les enchanteurs, quels que soient leur spécialisation, sont affectés. Cette moisissure agit sur le champ magique qui entoure le personnage. Les enchanteurs pris dans la sphère et s'apprêtant à lancer un sortilège voient ce dernier rester là où il était (dans un grimoire, un objet enchanté, un parchemin,...) et se déclencher en fait un moment plus tard, au moment et à l'endroit où l'enchanteur s'y attend le moins. Les effets peuvent être désastreux (une Boule de Feu qui part alors que le magicien est en train de soigner un blessé, l'apparition d'une Flammerole alors que le groupe essaie de se cacher, le pan d'un mur qui s'effondre tandis que le personnage se trouve prisonnier dans un cachot,...). Les Points de Magie sont dépensés normalement durant l'incantation du sort. L'effet désiré du sort apparaît soit 1D6 heures après le lancement initial, ou selon la volonté du MJ.

Les "Habitants" du Château

En effet, outre le fait de posséder des geôles que peu aimeraient visiter, le château dispose également d'anciennes salles et de chambres aménagées depuis des années et mis à la disposition de certains prisonniers. De bien étranges prisonniers d'ailleurs, car ils font partie des seuls que le Conseiller traite avec certains égards. Qui sont-ils ? Pourquoi sont-ils ici ? Voici une galerie des quelques personnages que l'on peut rencontrer dans les recoins plus ou moins sombres de l'ancien château de la Dent du Dragon... Souvenez vous, c'est une vaste Tour haute de près de 30 mètres !

Onésime Gropius

Alchimiste Niveau 3 et Médecin - 72 ans. Ce vieil homme occupe entièrement l'une des quatre tours du château, car ses occupations journalières nécessitent une place assez importante. Onésime est alchimiste et médecin, mais pas de ceux qui s'évertuent à vouloir changer le plomb en or ou à trouver la recette des fameux filtres d'amour. Cet homme voûté, aux gestes minutieux et calculés, cherche depuis des mois le secret de la déchéance humaine, de la pourriture et de la corruption... Dans son antre, il s'épuise ainsi sur des dépouilles décharnées, recouvertes de pustules, des plantes aux allures torturées et aux relents de charogne. Son laboratoire ressemble à s'y méprendre à un mausolée qui aurait laissé libre cours au plus perverti des jardiniers : des plantes grimpent un peu partout sur les murs, des plantes qui suintent et qui suppurent, des branches décharnées qui déversent leur sève dans des dizaines de bocaux et de cornues torsadées. Des ballons, des éprouvettes et des bassines emplies de matières douteuses encombrent la tourelle, entourant une gigantesque cuve emplie d'alcool où baignent quelques cadavres méconnaissables. De grandes bougies tentent vainement de dissiper les odeurs désagréables qui flottent dans l'air. Non pas que cet homme soit irrésistiblement attiré par la chair pourrie et la moisissure, mais c'est pour la sauvegarde du Conseiller **Niccolo** lui-même, qu'il officie. En effet, ce dernier souffre de raidissement des articulations et de douleurs osseuses qui rongent son corps comme un acide.

Le Conseiller vient ainsi au moins une fois toutes les deux semaines pour rencontrer Onésime et lui demander des soins. Actuellement, l'alchimiste n'a réussit à trouver qu'un simple onguent élaboré à partir de graisse humaine et de quelques ingrédients végétaux. Il est assez efficace. Malgré cet énorme service, Onésime reste à son grand dégoût traité comme un "vulgaire prisonnier à qui l'on ne donne pas assez de matière première et d'attention pour mettre en oeuvre ses théories sur la dégénérescence".
La véritable raison de sa présence dans cette tourelle humide est qu'il a laissé dépérir l'une des concubines du Roi des Pirates il y a un an environ. Ce qui lui a valu d'être officiellement banni de l'île, mais récupéré par le Conseiller pour ses motifs personnels.

Voûté comme un arbre qui aurait subit les nombreux assauts du vent, Onésime est l'exemple parfait du vieil alchimiste qui vit retranché dans son laboratoire. Son visage semble avoir retenu les centaines d'expressions de douleurs, de fatigue et de lassitude qui ont pu étreindre son esprit durant des années, et sa peau parait fripé comme un vieux parchemin. Si autrefois il possédait une grande barbe, celle-ci n'est plus qu'aujourd'hui un rassemblement de touffes entremêlées et brûlées lors de trop nombreuses manipulations. Pourtant son regard laisse trahir un grand savoir et une grande vigilance. Parler avec lui devient presque une épreuve car il ne cesse de tourner son regard dans tous les sens, arrêtant ses explications en cour et reprenant une autre discussion sans rapport aucun. Et cela lorsqu'il ne croit pas apercevoir un cadavre, un morceau de viande bouger, ou son fidèle serviteur Lampyste, faire quelques bêtises... Même s'il ne parait plus avoir toute sa tête comme le laisse supposer ces balbutiements et ces messes basses trop souvent répétées, il reste un interlocuteur fort passionnant, une sorte de Doctor es Putrefactio que même un nécromant ne renierait pas...

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
2	32	25	3	3	8	45	1	43	42	67	52	59	25

Alignement : Bon (bien que tendant vers la Folie, Cf. : *Tome 12*)

Religion : Shallya

Compétences : Acuité visuelle ; Alphabétisation ; Calcul Mental ; Chimie ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Déplacement silencieux ; Étiquette ; Évaluation ; Fabrication de drogues ; Fabrication de Potions ; Fermentation ; Identification des Plantes ; Incantations (Magie Mineure et Magie de Bataille Niveaux 1 à 3) ; Immunité aux Poisons ; Langage secret (Classique et Guilde) ; Langue hermétique (Magikane) ; Méditation ; Métallurgie ; Pathologie ; Préparations de Poisons ; Sens de la Magie ; Sixième sens ; Traumatologie.

Dotations : son laboratoire contient à peu près tout ce qu'un alchimiste de son niveau peut désirer : des fourneaux, cornues, des vasques, des ballons, des bocaux et éprouvettes, des herbes et divers composants chimiques plus ou moins rares, plantes peu communes et cadavres fraîchement fournis...
Son laboratoire est en fait un véritable capharnaüm, ce qui nécessite de faire bien attention où l'on met les pieds, sans quoi on aurait vite fait de renverser une jarre ou un empilement de cornues.
Il est ainsi possible de trouver toutes sortes de plantes que l'on trouve communément chez les herboristes les plus riches du Vieux Monde.

Handicap : du fait de passer ses journées à côté des cadavres, il dégage une forte odeur qui importune fortement ses interlocuteurs. Ces derniers se voient donc infliger un malus de 10% en Soc lors de sa présence.

Psychologie : du fait de son âge très avancé et du travail harassant qu'il fournit au sein de ce laboratoire, Onésime souffre de quelques maladies mentales. Il est victime ainsi d'Agoraphobie. Il préfère les recoins assombris de son petit monde et ressent de l'Animosité envers les pirates en général.

Points de Folie : 5

Points de Magie : 28

Sortilèges :
Magie Mineure
Apparition de petits animaux ; Malédiction ; Verrou Magique ; Zone de Froid.
Magie de Bataille Niveau 1
Bénédiction du Fourneau Alchimique (voir ci-dessous) ; Guérison des Blessures Légères ; Immunité aux Poisons.
Magie de Bataille Niveau 2
Brouillard Mystique ; Corruption de l'Argile (voir ci-dessous) ; Création d'un Homoncule (Cf. : *Arcanes Magiques*) ; Ralliement Magique ; Télépathie.

Nouveaux Sorts Alchimiques :
Onésime Gropius a développé dans l'obscurité constante et étouffante de son laboratoire quelques nouveaux enchantements alchimiques qui l'aident ainsi dans ses nombreuses recherches sur la pourriture et la dégénérescence de la chair. Voici donc présentés deux nouveaux sorts exclusivement réservés aux enchanteurs qui ont décidé de suivre la voie longue et laborieuse du grand oeuvre.

Niveau de Sort : 1 (accessible au niveau 2 d'Alchimie)
Points de Magie : 1 et plus
Portée : Contact (athanor)

Bénédiction du Fourneau Alchimique
(d'après les écrits d'un certain Al Tannur)

Durée : 1 heure par Point de Magie dépensé
Composants : de la poudre d'un Homoncule

Ce sort permet à l'alchimiste d'enchanter l'athanor, le fourneau avec lequel il crée les composants magiques qui peuvent l'aider dans son travail tout comme les Poudres et autres substances propres aux occupations et aux études des Alchimistes (voir *Arcanes Magiques* page 84). Il doit placer la poudre dans le fourneau avant de lancer le sort.
La plupart du temps la poudre se consume très rapidement, mais les effets du sort dur aussi longtemps que le nombre de Points de Magie alloués.

Pour chaque Point de Magie dépensé, l'Alchimiste bénéficie d'un bonus de 10% pour ses Tests d'Intelligence ultérieurs. Ainsi, avec une forte somme, l'Alchimiste sera certain de la réussite de la formule désirée.

Corruption de l'argile
(Onésine Gropius)

Niveau de Sort : 2 (accessible au niveau 3 d'Alchimie)
Points de Magie : 3 par Homoncule
Portée : 48 mètres
Durée : 1 journée/niveau de l'Enchanteur
Composants : un morceau d'argile ayant servi à l'élaboration du ou des homoncules de même que de petits ossements.

Ce sort permet à l'Alchimiste de s'assurer la pleine obéissance de ses propres Homoncules ou bien de celui au service d'un autre Enchanteur. Ainsi, les Homoncules se doivent de respecter à la lettre les ordres donnés par leur maître, sans pouvoir se décider d'agir autrement. Le lien qui unie le maître à ses créations se voit ainsi beaucoup plus épais et solide. L'Alchimiste ne fait donc aucun Test de Commandement. Dans le cas particulier de la maîtrise d'un Homoncule appartenant à un autre Alchimiste, l'Enchanteur doit d'abord deviner le nom de la créature magique, soit en utilisant la ruse et l'intelligence, soit en utilisant le sort Télépathie (voir Arcanes Magiques page 46). Après quoi, il peut lancer le sort normalement.

Onésime possède une bibliothèque assez importante (une centaine d'ouvrages) traitant de l'Alchimie en général, mais aussi de médecine, du corps humain ou autres grimoires susceptibles de l'aider dans ses recherches. Certains ont même une valeur assez impressionnante. Il possède néanmoins plusieurs traités que lui envieraient de nombreuses personnes pas nécessairement de bonne fréquentation. Il les conserve jalousement dans une petite armoire qu'il prend toujours soin de bien fermer à double tour (quelquefois il lance un sort de Verrou Magique, l'oublie, peste contre la clef qui ne marche plus... et finit par se souvenir qu'il faut désenchanter la serrure). Bien sûr il garde la clef sur lui et ne s'en sépare que très rarement, il lui est déjà arrivé de la perdre dans ce dédale d'objets, ce qui le met dans une humeur exécrable... En voici détaillés :

Storia della Carne : ce gros manuscrit écrit en tiléen à la couverture souple et douteuse (est-ce du cuir animal ?) est recouvert d'une fine écriture en pattes de mouche et de petits dessins à la plume, ce qui nécessite une bonne vue ou un bonne paire de besicles.



Au premier abord, ce texte ressemble plus à un pamphlet sur la véritable nature des médecins officiant en tant qu'embaumeurs qu'à un véritable manuel.

Et pourtant, qui s'y attarde un tant soit peu et fait preuve de sagacité pourra y déceler de nombreux conseils sur la manière de bien conserver un cadavre ou encore comment utiliser certains organes à bon escient. L'auteur est Paolo Conlighieri, un médecin tiléen qui aurait officié dans la ville de Miragliano en 2503, l'année où il rédigea ce livre. Une personne lisant cet ouvrage se voit gratifiée d'un bonus de 10% en Traumatologie et 20% en Chirurgie.

De Vermis Diversitas : ce petit volume n'en est en fait pas un. Même si de l'extérieur il ressemble à un vulgaire traité sur les vers, il révèle en fait une cachette contenant une demi-douzaine de capsules de différentes couleurs. Toutes contiennent de la poudre tirée du broyage de diverses variétés de vers. Certaines proviennent de régions reculées de Lustrianie tandis que d'autres d'Arabie ou encore des Terres du Sud. Elles ont pour but, mélangée à une mixture ou un onguent, d'accélérer la dégénérescence, le pourrissement de la chair, de se débarrasser de certaines nécroses ou encore de certaines maladies contractés par les nécromants. Onésime a semble-t-il oublié l'utilité de ces capsules et n'y prête plus grande attention...

<u>Das Leib Umano (una Mirabilia della Natura ?)</u> : ce mince volume a été écrit semble-t-il par un prêtre de Morr de la ville de Nuln. Cependant, aucune annotation ne précise le nom et le statut de l'auteur, mais il semblerait qu'il ait été dans sa prime jeunesse l'apprenti du grand Berthold von Schrindorf, l'un des plus illustres médecins de l'Université de Nuln. La lecture reste néanmoins très difficile car il est rédigé en un langage qui mélange plusieurs dialectes comme le Reikspiel, le Tiléen ou encore le Classique. Pourquoi l'auteur a-t-il employé ce procédé ? Sûrement pour empêcher le commun des mortels de le lire. Car ce volume traite en fait de dissections de cadavres et donne des comptes-rendus de l'état de certains malades ou autres "pestiférés". Mais pas n'importe quels malades puisqu'il s'agissait des plus grands hommes que le Vieux Monde ait pu porter ces derniers siècles ! Ainsi, on apprend que le précédent Electeur de Nuln souffrait de défaillance au niveau sexuel, que Magnus le Pieu lui-même avait une phobie qui l'empêchait de s'approcher d'une femme, et que le grand von Schrindorf possédait un frère siamois accroché à son ventre et qu'il était donc un mutant ! Bien sûr, il est très difficile de cerner le vrai du faux dans les écrits de ce prêtre, mais il est à peu près sûr que de telles révélations feraient grand bruit parmi la haute bourgeoisie...

Description des capsules :

<u>Capsule pourpre (Arabie)</u> : cette poudre provient de vers marins récupérés dans les rochers qui bordent les côtes d'Arabie. Il suffit simplement de mélanger cette poudre rouge avec un peu d'eau pour obtenir une crème que l'on étale ensuite sur les plaies infectées dans les minutes qui suivent la contamination. Les Points de Blessures se récupéreront à la vitesse normale de guérison et aucun Test d'Endurance n'est requit.

<u>Capsule rose (Arabie)</u> : cette poudre est élaborée à partir de très petits vers récupérés dans la partie abdominale de certains insectes vivant sous le climat aride d'Arabie. Elle doit être mélangée à un aliment ou une boisson pour être active. 1D4 heures après l'ingestion, la victime commence à pourrir de l'intérieur et sa chair commence à se flétrir. Si la personne affectée ne réussit pas immédiatement un Test d'Endurance, elle commence à pourrir et perd 4 Point de Blessure. De même, la victime commencera à perdre ses cheveux et sa peau prendra une teinte livide et verdâtre, elle aura mauvaise haleine, etc. Ces effets disparaîtront au bout de (10- E) semaines. D'ici là, il se pourrait bien que la personne attire le regard d'un répurgateur...

<u>Capsule bleue (Terres du Sud)</u> : les vers ayant servi à sa conception proviendraient de la dépouille d'une liche ; autant dire qu'ils sont rares. Cette poudre est surtout utile aux nécromants et soigne leurs handicaps étranges. En effet, elle rallonge considérablement le temps d'apparition de nouveaux handicaps ou de phases ultérieures de 2D6 mois (le changement de carrière ou l'augmentation d'un niveau n'annulent pas un tel effet). Il faut mélanger cette poudre à un aliment ou une boisson et l'ingurgiter pour que ces effets opèrent.

<u>Capsules beiges (Lustrianie)</u> : cette poudre à base de grosses larves qui abondent dans les carcasses de certains animaux morts de Lustrianie empêche plus ou moins la contraction de la Putréfactose. Ainsi, le Test d'Endurance ordinairement requit n'est fait avec aucune modification due à la perte de Points de Blessure infligés par des Mort-vivants et le pourcentage de chance des Nécromants d'attraper la Putréfactose est réduite de 10% (voir WJRF page 83 et page 148). Pour utiliser cette poudre, il faut au préalable la mélanger avec du sang de Sangsue Géante (qui est un formidable liant pour potions et autres onguents...) et l'ingurgiter bien entendu.

<u>Capsule jaune (Terres du Sud)</u> : cette poudre provient d'une variété de vers à pattes vivant dans de gigantesques talus de terre dans les zones désertiques des Terres du Sud. Une fois aspirée par le nez, elle révèle à la personne certaines visions plus ou moins délirantes et propre à son alignement, sa façon d'agir,... C'est plus une drogue qu'un véritable remède et, paraît-il, elle permettrait aux chamans des Terres du Sud d'accéder à leurs "Terres des Rêves"... Concrètement, l'usage d'une telle substance ralentit le rythme cardiaque et engourdit son utilisateur, lui infligeant une pénalité de 20% en CC,CT,I, Dex, Int, Cd et Soc le cas échéant.

Historia Plantarum : ce traité écrit en Classique et datant de 2477 se compose de trois manuscrits très épais parcourus de nombreux dessins et croquis sur une impressionnante variété de plantes et de fleurs de toutes sortes. Les auteurs, un pour chacun des volumes et qui ont pour nom Adolphus, Ptolémius et Reclus ont, disent-ils, parcouru une bonne partie des côtes lustrianaises afin de noter ces nombreux renseignements : des centaines de plantes y sont décrites avec un tel luxe du détail que l'on se demande si elles ne sont pas en fait sorties directement de leur imagination fertile et non pas de la jungle lustrianaise et de sa flore. Cependant, on y apprend que certaines plantes guériraient de maladies mentales comme la Tremblote ou la Scotophobie, que d'autres favoriseraient la croissance de la pilosité ou assureraient une grande confiance en soi... On y rencontre également quelques plantes qui poussent dans le Vieux Monde comme la Bistorte ou l'Herbe à mille trous suivi de nombreuses recettes de décoctions et baumes divers. Manifestement, en lisant de bout en bout les manuscrits, les auteurs n'ont trouvé aucune plante guérissant de la Fabulation Caractérisée... Néanmoins, l'ouvrage permet au lecteur d'acquérir les compétences Connaissance des Plantes (Lustrianie) et Identification des Plantes (Lustrianie) avec un bonus de 10% au test d'Int. Un lecteur averti cependant remarquera l'état particulier des volumes : en effet, ils ne paraissent pas dater de 2477 comme il est précisé. Une personne ayant travaillé dans une imprimerie, ce qui est chose rare, ou ayant fréquenté durant un certain temps les bibliothèques ou temples de Véréna, conclura sur un Test d'Intelligence réussi (Cartographie +10%) que les ouvrages datent de 5 ans. Apparemment, ils ont été vieilli à l'aide de blanc de chaux, un procédé utilisé parfois par les alchimistes et surtout les forestiers pour attendrir les peaux. Cet ouvrage a été en fait écrit par un seul et même homme, Berthold Unkraut, un herboriste qui a vécu durant quelques années dans l'enceinte du palais de l'ancien Empereur Karl Franz Ier. En vérité, ce traité divulgue sournoisement quelques secrets sur différentes affaires politiques au sein du Palais de l'Empereur Karl-Frantz Ier... Les plantes que l'on trouve décrites sont pour la plupart inventées et il faudrait des mois d'attention et de lecture pour parvenir à déchiffrer le message. Avis aux lecteurs...

Quelques exemples de plantes décrites :

Le Curan : D'après l'ouvrage, il s'agit d'un champignon aux effets curatifs. Il soigne en effet toutes les maladies infectieuses de la peau ainsi que les blessures légères. Au delà, il est inefficace. On appose un champignon sur une partie du corps, soit à l'aine, soit sous l'une des aisselles (NDLR : là ça doit gratter). Ce dernier se développe rapidement sur le corps et sur les blessures. Le personnage regagne alors 1 point de Blessure par jour de repos (en supplément du point de récupération journalier, Cf. WJRF page 130). Il semble que le plus pénible soit d'avoir à supporter d'avoir la peau recouverte de champignons...

Le Sunagaroa : Ce champignon ressemble à s'y méprendre à une étoile de mer. On le trouve généralement collé sur le ventre de petits animaux rongeurs. En fait, il se déplace de cette manière jusqu'à ce qu'il rencontre un autre champignon de son espèce et s'accouple. Le résultat donne un champignon de forme complexe, ressemblant à un bogue jaune assez gros. Il faut alors le faire sécher durant une bonne semaine et dévorer son noyau succulent. Un plaisir et une sensation de bien être immense envahit alors le dégustateur. En abuser donne des vertiges à répétition...

La Pilasis Ambrée : Cette plante est très particulière puisqu'elle est mobile. Elle est décrite comme un mollusque terrestre, de couleur ambrée qui habite les hautes frondaisons de la forêt. Mais la Pilaris Ambrée est caractérielle et déteste le bruit. Elle laisse tomber sur tout être passant à sa portée une forte poisse ambrée très odorante. Bien qu'agréable, cette odeur persiste sur la pauvre victime durant près d'une semaine même si cette dernière se lave à grands renforts d'eau...

Le Agrr'm Agrr'm : Il s'agit d'une plante très originale elle aussi. Son nom vient d'un des bruits qu'elle semble émettre (enfin, c'est ce que disent les auteurs de l'ouvrage...). On la trouve généralement juste en dessous de la Pilasis Ambrée. Cette plante aux feuilles larges et vertes est une grande gueule ouverte qui couine comme une soupière sur le feu. La suite se laisse deviner... Le suc que l'on peut extraire de son estomac est un poison très mortel pour les reptiles. Trois doses d'un tel produit peuvent être extraites par plante (Cf. : WJRF page 82).

Onésime est aidé dans ses différentes tâches par un Homoncule du nom de Lampyste. Ce dernier est une petite créature de 50 cm de haut constituée d'argile et de petits ossements. Elle est munie d'ailes et de cornes, ce qui la fait ressembler à un démon miniature. Curieusement, elle affirme une personnalité bien à elle, mais cela ne semble pas gêner Onésime qui la considère comme un serviteur bien utile et obéissant... pour le moment.

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	33	25	2	2	6	45	3	18	18	33	89	89	18

Lampyste vole comme un Voleteur, même si le laboratoire de son maître ne lui permet pas d'utiliser ses ailes comme il le souhaiterait. Il lui arrive fréquemment de sortir par l'une des fenêtres et de se balader dans les sombres couloirs du château, au grand dam des garde-pirates qui voient là un esprit malin... Cependant, il restera toujours caché aux yeux des autres habitants du château et ne restera pas plus de quelques minutes en dehors du laboratoire de son maître. Pour plus de détails sur les Homoncules, consultez le *Tome 13* intitulé *Arcanes Magiques*.

Adelmio Parmunte

Capitaine-flibustier - 56 ans. Ce tiléen d'âge mûr était autrefois l'un des capitaines les plus glorieux que la flotte pirate de Sartosa pouvait comporter. On ne compte plus le nombre de ses victoires remportées sur l'ennemi, ce qui lui a valu le surnom de "Il Feroce" tellement son opiniâtreté en combat était exemplaire. Nombreux étaient les hommes ayant abandonné toutes promesses pour se retrouver dans les rangs de son escadrille. Le Roi des Pirates de l'époque en avait fait son principal conseiller tactique et stratégique, et personne comme lui ne connaissait mieux l'océan, les tempêtes et les mutineries. Certains ont peut-être tremblé sur son passage, d'autres se sont sûrement agenouillés devant lui pour lui prêter allégeance, car cet homme bénéficiait alors d'un charisme si grand et d'un sens du combat si avancé qu'il rivalisait presque avec le puissant Chef des Pirates. Car si Adelmio a été un capitaine pirate respecté dans l'île de Sartosa, c'est aussi lui qui organisa en 2484 les premiers raids qui allaient donner lieu à la piraterie, et qui depuis près de 33 ans représente le cauchemar des navires de commerce bretonnien ou estalien qui s'aventurent dans ses eaux...

La raison pour laquelle Adelmio Parmunte se mit à la flibuste et au "libre butin" remonte à 2482, l'année où la cité de Sartosa livra un âpre combat contre les autorités estaliennes qui en avaient plus qu'assez de voir ses navires et ses marchandises pillés pour être ensuite revendues à prix bas dans les tavernes et autres échoppes mal famées du Vieux Monde et d'ailleurs. Ces affrontements avaient vu s'opposer les meilleurs bâtiments de guerre sartosiens contre les pièces d'artillerie les plus puissantes de la flotte tiléenne. Le combat fut un des plus longs et des plus violents que la mer ait pu porter dans ces régions côtières. Les pertes furent nombreuses du côté des pirates comme dans les rangs ennemis, mais les pirates bénéficiaient d'un port d'attache dans lequel ils pouvaient se ravitailler et soigner leurs blessures. Ce qui manquait cruellement aux estaliens... Les pirates remportèrent cependant une bataille, récupérant par la même occasion quelques pièces d'artillerie qui équipent encore aujourd'hui certains bateaux de l'île. C'est au cours donc de cette bataille qu'Adelmio Parmunte commit la faute qui allait le voir banni de la confrérie des pirates de l'île de Sartosa.
En effet durant l'abordage qu'il mena contre un vaisseau bretonnien, il donna l'ordre de laisser la vie sauve au capitaine du navire, contrairement à la Charte établie des pirates. Il ne pouvait faire autrement car le capitaine était en fait son frère ! Les lois pirates étant ce qu'elles sont encore, Adelmio passa devant un conseil et fut banni de la cité de Sartosa.
Certains disent qu'il serait en fait parti sous l'influence et la crainte d'un culte mauvais établi à Sartosa...

Il partit alors vers le fameux Continent Vert, révélé quelques années plus tôt par le grand navigateur Colombus Caravelle, à la tête de deux navires et d'une poignée d'hommes qu'il avait réussit à convaincre. Nous étions en 2482 et il était alors âgé de 21 ans, mais sa connaissance de la mer et de ses aléas allaient lui suffirent pour organiser ce qui lui semblerait le plus approprié pour vivre et manger : la flibuste. Tel un raz de marée, Il Feroce et ses hommes se mirent à hanter les eaux lustrianaises, à l'affût des navires marchands, récupérant tissus, quincaillerie et victuailles de même que de coquettes sommes d'argent, et allant même parfois à attaquer certains navires en provenance ou en partance de l'île de Sartosa... ce qui rendait fou furieux le Roi des Pirates d'alors. La gloire du Capitaine s'arrêta malheureusement en 2514, lors d'un séjour incognito dans son ancienne patrie, l'île de Sartosa, à la rencontre d'une personne tant aimée. Il rencontra de vieilles connaissances, croyant que le temps les avait aidé à lui pardonné son acte de faiblesse. Il en fut tout autre... Adelmio fut capturé et remis entre les mains du cruel Conseiller. Depuis, il séjourne dans l'une des parties du château, attendant que la mort vienne emporter sa maigre carcasse.



Adelmio a cruellement vieilli et n'est plus le vaillant soudard que l'on pouvait rencontrer sur le pont des navires durant les abordages en pleine mer, ni le respecté capitaine de la fameuse mais non moins

triste flotte pirate de Sartosa. Le poids des années et des labeurs passées semblent avoir eu raison de sa robustesse et de son charisme légendaires : son visage halé et creusé par le sel et les années n'émet plus qu'un semblant de vitalité, ses sourcils broussailleux cachent avec difficulté un regard froid. Ses cheveux grisonnant tombent disgracieusement sur ses épaules voûtées. Sa démarche reste cependant déterminée, ses propos parfois cinglants et pertinents. Mais pour les gens qui l'ont connu, il n'est plus que l'ombre du grand capitaine d'autrefois...

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	64	51	3	5	12	62	3	47	63	46	46	39	33

Alignement : Neutre (anciennement Mauvais)

Religion : Stromfels (il aurait fait parti il y a plus de 30 ans à une secte vouée à Khaine, le Dieu du Meurtre, située dans la ville de Sartosa).

Points de Destin : 2

Compétences :
- Armes de spécialisation (Escrime, Fouet, Pistolet)
-Astronomie
- Bagarre
- Canotage
- Cartographie
- Chance
- Charisme
- Conduite d'attelages
- Construction navale
- Coups puissants
- Déplacement silencieux (jungle)
- Déplacement silencieux (urbain)
- Dressage (Perroquet)
- Endurance à l'alcool
- Escalade
- Esquive
- Étiquette
- Histoire
- Langage secret (Jargon des Voleurs, Jargon des Pirates)
- Langue étrangère (idiome indigène)
- Manoeuvres nautiques
- Narration
- Natation
- Numismatique
- Orientation
- Résistance à l'alcool
- Sixième Sens.

Dotations : Adelmio a gardé de ses activités passées un grand pardessus trop large pour lui, des vêtements de gentilhomme, des hautes chausses et un chapeau à larges bords usé. Il conserve jalousement une montre à gousset rouillée que lui aurait offert une dame durant un séjour à Sartosa il y a quelques années. Elle possède les armoiries de la grande famille tiléenne Visconti.

Certains pirates racontent qu'il aurait caché, lors de son séjour à Sartosa, une étrange et vieille relique datant de l'époque de la suprématie des antiques Slanns. D'autres pensent qu'elle aurait disparu au large des côtes de Magritta à la suite d'un naufrage ou qu'elle se situerait dans une cache secrète proche de Riquezas,

Handicap : Adelmio souffre depuis quelques temps d'importantes migraines (voir WJRF page 86) qui lui font parfois pousser quelques plaintes. Malheureusement, la science actuelle ne peut en rien le soulager...

Psychologie : Adelmio est victime de la Frénésie, et chaque fois qu'il est en situation de stress, il doit réussir un Test de FM ou bien devenir frénétique (voir WJRF page 69).

Suivent quelques personnages que le MJ est libre d'utiliser ou non. Leur description reste volontairement incomplète et floue pour que le MJ puisse les insérer facilement dans sa propre campagne.

Sohraya

Tzigane et Aruspice - 68 ans. Elle fait partie de ceux que les sartosiens nomment les tziganes, un peuple farouche et mystérieux, qui en cache bien plus qu'elle ne laisse paraître. C'est une vieille femme qui ne paraît plus avoir toute sa tête et qui pourtant est capable de tenir une conversation mystique durant plusieurs heures d'affilée. C'est une diseuse de bonne aventure, plus spécialement ce que les Tziganes appellent une Aruspice, une personne qui prédit en lisant dans les entrailles des animaux morts. Le Conseiller vient la consulter quand il prépare certaines actions fourbes ou lors de conflits avec une personnalité importante, etc.

C'est une personne extrêmement voûtée, et lors de ses consultations, on pourrait facilement la confondre avec un vulgaire tas de chiffons si elle ne levait parfois la tête pour fixer droit dans les yeux la personne venue la consulter. Son regard est perçant et profond, ses gestes vifs et saccadés et sa voix rocailleuse comme un torrent qui heurte la roche.

Profil Actuel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	25	21	2	3	8	36	1	35	31	52	31	65	43

Alignement : Mauvais

Religion : Ecate

Compétences : Armes de spécialisation (Armes de jet) ; Astronomie ; Baratin ; Chiromancie ; Commerce ;

Confection ; Connaissance des plantes ; Divination ; Dressage (corbeaux) ; Emprise sur les animaux ; Escamotage ; Evaluation ; Langage secret (Tzigane) ; Sens de la magie ; Soin des animaux ;Traumatologie ; Vol à la tire.
Dotations : Vêtements crasseux et bariolés, de vieilles besicles tordues, une boule de cristal, un jeu de Tarot, des colliers et des bagues de toutes sortes, de vieux manuscrits écrits en Tzigane, des petits animaux morts.

Dhie Bien Tu

Cet homme est le puissant dignitaire d'une secte, pas encore installée à Sartosa, qui est vouée au culte proscrit de Tsien-Tsin, Seigneur des Quinze Démons et Maître des Cinq Éléments, plus connus dans le Vieux Monde sous le nom de Tzeentch !

C'est un homme d'un certain âge qui est l'équivalent d'un prêtre niveau 3. Il a été invité par **Niccolo** et demeurera encore environ deux mois sur l'île. Après quoi, un navire sera secrètement affrété lors d'une nuit sans lune et Dhien Bien Tu rejoindra les côtes des principautés frontalières où les siens ont déjà commencé leur oeuvre. Il est peut-être le seul à ne pas être considéré comme un prisonnier. Il peut aller et venir comme bon lui semble, même s'il ne doit pas être aperçu de l'extérieur par des inconnus ou des curieux.

Les gardes de la Dent du Dragon pensent tous qu'il s'agit d'un membre de la famille du conseiller, peut-être même son frère à cause de ses yeux bridés et son teint jaune.

Tzeentch est le Dieu du Changement mais c'est aussi celui de la Magie et en ce domaine, il est le plus puissant des dieux du Chaos (Cf. : Les Royaumes du Chaos). Cet homme pourrait devenir un ennemi redoutable si jamais les PJ s'en prennent à lui ou à Niccolo. Il le préviendra d'ailleurs discrètement si jamais il apprenait que quelqu'un tentait de s'échapper des lieux...

Amandine de Boispéril

Cette Halfeling âgée de 40 ans, anciennement chef cuisinière, a été emprisonné à la suite d'une tentative infructueuse d'empoisonnement auprès du **Conseiller Niccolo**. Depuis sa capture, ce dernier la maintient dans l'un des cachots humides du château en attendant de lui tirer des informations à propos du commanditaire de sa tentative d'assassinat. Pourtant, Amandine est une halfeling douce et gentille qui n'a certainement pas voulu ce qui lui arrive. Elle semble être dans une détresse telle qu'elle tomberait dans les bras du premier halfeling venu...

Synopsis de scénarios :

Voici présentées quelques idées de scénarios que le MJ pourra aisément adapter à sa campagne personnelle et utilisant les éléments énumérés ci-dessus et dans le reste du supplément.

Il arrive parfois que Lampyste, l'Homoncule serviable d'Onésime, disparaisse beaucoup plus longtemps qu'à l'accoutumée. Un soir, Lampyste vole jusqu'à la cité de Sartosa, s'introduit dans une maison, dérobe une babiole sans grande importance pour lui et l'abandonne dans un coin de la cité. Que se passerait-il si les PJ se retrouvaient au petit matin avec un bien étrange collier d'une valeur inestimable, un grimoire précieux ou le plan montrant l'emplacement d'un soi-disant trésor ayant appartenu à un Seigneur du Crime tiléen ? Sûrement que les propriétaires essayeront de retrouver les affreux voleurs...

Lors d'un séjour à Sartosa, les PJ sont contactés par une certaine Éléonore Parliere Visconti, appartenant d'après ses dires, et son accoutrement, à la grande famille tiléenne Visconti. Elle leur demande de s'infiltrer dans le Château de la Dent du Dragon et de libérer Adelmio Parmunte, après quoi elle leur promet une récompense fort élogieuse (une cassette remplie de Piastres d'argent, une fuite discrète de l'île,...). Seulement, là où le bât blesse, c'est que cette Éléonore n'est pas ce qu'elle prétend, mais une envoyée d'une secte puissante implantée en Tilée qui a entendu parler du trésor caché du célèbre Capitaine pirate Il Feroce (la vraie Éléonore est morte il y a trois ans)...

Les PJ sont abordés dans une taverne de Remas par un certain Gabriele Parmunte, un vieil homme refusant d'en dire d'avantage sur son origine et ses motivations. Il demande simplement aux PJ, en échange d'une très grosse récompense, d'introduire une cassette dans le palais du Roi des Pirates. Rien de particulier si ce n'est que la cassette contient un morceau de Pierre Distordante... Gabriel est le frère d'Adelmio et depuis plusieurs années il tente de s'infiltrer au coeur de la cité des pirates pour venger la disparition de son frère. Ce qu'il ne sait pas, c'est que son frère est toujours vivant et enfermé dans le Château de la Dent du Dragon...

Les Personnages Joueurs

Voici 6 personnages pré tirés pour le scénario de cet ouvrage. Si le MJ veut incorporer ce scénario dans sa campagne personnelle, il devra tenir compte du niveau d'expérience des personnages pré-tirés. Des PJ aux caractéristiques et à l'expérience inférieures auraient la tache très difficile, alors que l'intérêt du scénario serait bien moindre pour des personnages de rangs supérieurs à celles des PJ ci-dessous. Le MJ pourra les utiliser dans ce cas comme PNJ au cour de sa campagne, dans l'île ou sur le continent. Faites des photocopies des fiches de personnages ou recopiez-les sur des feuilles du supplément P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. avant de débuter. Chose importante : les personnages donnés parlent également plusieurs langues. A chaque intervention de ses joueurs, le MJ devra d'abord savoir quelle langue ils utilisent. Il ne s'agira pas bien sûr de parler réellement chaque langue mais un joueur expérimenté peut pousser le vis a utiliser l'accent ou mieux, parsemer ses phrases de quelques mots simples espagnols ou italiens.

Certains PJ sont d'alignement Mauvais. C'est bien sûr peut-être nouveau pour vous (et dans aucun supplément officiel cela ne s'est produit) mais sachez qu'une nuance importante existe entre les alignements Mauvais et Chaotique. Le premier peut être joué bien plus facilement dans un groupe hétéroclite. De plus, les deux personnages Mauvais n'ont pas de vocation de Guerrier, ce qui devrait réduire largement les tentations de leurs joueurs. Progressivement, il devrait se former deux partis à l'intérieur de ce groupe : les trois premiers se détachant des trois derniers de cette liste. Du fait de son alignement différent de celui des deux autres membres de son groupe et surtout grâce à sa personnalité, Giacomo Gallo y Medina rejoindra les premiers à condition que Francesco tempère son hostilité envers les adorateurs de Ranald et les voleurs... Bien sûr, le groupe devra en rester un le plus longtemps possible, pour la bonne réussite de ce scénario. Chose très délicate pour le MJ, je le conçois...

Francesco Morosini est l'honnête clerc à la pensée rigide n'ayant besoin de personne pour se défendre (amis/alliés probables : Ouagamund le Sudron) . Lorsqu'il rencontre un Tiléen adulte, il y a 65% de chance pour que ce dernier le reconnaisse comme étant Francesco Morosini et obtient alors un bonus de 20% à ses tests de Sociabilité (Soc) ou de Commandement (Cd).

Henri de Fontenay est l'homme fort du groupe mais aussi une des têtes pensante (amis/alliés probables : Ibrahim le Roi des Pirates).

Udo Valenfleur est l'aventurier décalé, le faire-valoir mais surtout le personnage amusant et divertissant du groupe (amis/alliés probables : Tout halfeling).

Le Baron Von Ribbendrop est le lâche préoccupé avant tout par ses intérêts personnels (amis/alliés probables : Tanaka Agami alias Niccolo).

Josef Dinapoli est un nain un peu différent des nains rencontrés par les PJ. Il poursuit actuellement une carrière d'espion. Sa condition doit bien sûr rester secrète aux yeux des autres joueurs, pour qui il reste un diplomate. (amis/alliés probables : Magnus Geltberg).

Giacomo Gallo y Medina est le beau parleur mais également le filou du groupe (amis/alliés probables : Fabio Tortelini, Henrico Tagliatelli, la plupart des filles de la maison de Katarina).

Ellana Clairbois, Maria la Domestique et le Chat sont trois autres personnages qui seront joués par le MJ. Autrement dit, ce seront des PNJ. Ils devraient permettre au MJ de guider discrètement les joueurs et lui permettront de leur venir en aide si ces derniers se mettent dans une situation difficile (ce scénario n'en manque pas). Cette technique est conseillée si les joueurs sont des débutants. Dans le cas contraire, Ellana Clairbois pourra très bien être incarnée par une joueuse expérimentée (NDLR : il y en a qui ont de la chance). Le MJ sera alors relégué aux seconds rôles avec la domestique et le chat...





Francesco Morosini



Description :
Humain Tiléen - 40 ans - 1m80 - 90 Kg - Cheveux bruns, yeux noirs.
C'est un prêtre très particulier. Clerc de Myrmidia (niveau 3). Ils s'emporte très facilement contre une injustice, contre une idée, contre quelqu'un n'agissant pas comme LUI voudrait qu'il agisse, contre TOUT et TOUT LE MONDE. C'est un homme coléreux, doublé d'une brute menaçante, mais il n'est pas idiot. Sa stature et son nez cassé en font un personnage inquiétant. **Hacene El Qabir**, l'actuel Sultan d'Arabie aurait dit de lui : « Je crains plus les prières de ce prêtre que toutes les troupes du Roi Philippe ». Un don de la Déesse Myrmidia lui permet de connaître malgré la distance qui peut le séparer, le résultat de batailles qui ont lieu dans les Mers du Sud et sur les territoires côtiers (Tilée, Estalie, Principautés Frontalières...). Francesco est un héros dans toute la tilée pour ses coups d'éclat contre les armées arabes mais surtout pour être parvenu à réunir les tiléens contre une menace extérieure et à arrêter les guerres féroces qui avaient lieu il y a encore deux ans en Tilée. Il est également connu auprès de l'ensemble des prêtre de Myrmidia du Sud du Vieux Monde. Il a décidé de prendre un navire pour se rendre à Portomaggiore où l'attendent des initiés pour une cérémonie au temple de la Déesse de la Guerre.



Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	36	4	3	7	32	1	31	35	33	27	32	25

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	46	5	4	11	52	2	51	55	53	47	62	45

Points de Destin : 2
Grâce divine : 1
Alignement : Neutre
Religion : Myrmidia
Points de Magie : 32

Cheminement professionnel : Soldat, Initié de Myrmidia, Prêtre (niveau 1), Prêtre (niveau 2), Prêtre (niveau 3).

Compétences : Alphabétisation ; Armes de spécialisation (Armes à deux mains, Armes d'hast, Armes de parade, Pistolet) ; Bagarre ; Connaissance des parchemins ; Conscience de la magie ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation (Cheval) ; Esquive ; Fabrication de parchemins ; Identification des mort-vivants ; Incantations (Magie Mineure et Cléricales de niveaux 1 à 3) ; Langue étrangère (Tiléen ; Estalien) ; Langue hermétique (Magikane) ; Langage secret (Classique, Jargon des batailles) ; Méditation ; Sens de la magie ; Soins des animaux ; Théologie.

Dotations : Un ouvrage lourd et épais intitulé Teologia Moderna, un hibou est gravé sur la couverture (il contient au milieu de ses pages évidée, un pistolet chargé), une chemise de mailles (1 PA Tronc/Bras) dissimulé sous sa robe de prêtre, un pendentif portant le symbole de Myrmidia (Val : 24 Ducats), tous les composants nécessaires à chacun de ses sorts se trouvent dans sa sacoche.

Rappel : les prêtres de Myrmidia sont ouvertement hostiles aux initiés et aux adorateurs de Ranald.

Sortilèges :
Magie Mineure
Alarme Magique ; Luminescence.
Magie de Bataille Niveau 1
Boule de feu ; Guérison des blessures légères ; Main de fer.
Magie de Bataille Niveau 2
Aura de protection ; Démolition ; Zone de fermeté ; Zone de sanctuaire.
Magie de Bataille Niveau 3
Invulnérabilité aux projectiles ; Métamorphose (Cf. : *Arcanes Magiques*).

Notes : Le sort Métamorphose lui permet de se transformer en aigle (l'animal symbole de Myrmidia) durant 1 Tour ou plus à condition qu'il dispose d'une plume d'aigle, le composant...

Henri de Fontenay



Description :
Humain Bretonnien - 47 ans - 1m90 - 80 Kg - Cheveux longs et grisés, yeux marrons.
C'est le commandant du Il Temerario (le Téméraire), une vieille caraque arabe rebaptisée par son équipage constitué de 24 matelots tiléens. Henri de Fontenay est un ancien templier de l'Ordre du Trident et de son ancienne carrière il a gardé la discipline et l'amour de la Mer, le domaine de son dieu. Il combattit dans le camp estalien à la bataille navale de Pantalleri, pendant laquelle de nombreux compagnons disparurent comme son ami le capitaine **Don Rodrigo de Almagora**. Après avoir résisté plusieurs mois avec son armée, Don Rodrigo s'était rendu. Il aurait été tué. Les défenseurs de l'île tombèrent entre les mains des Arabes. De nombreux autres estaliens furent torturés, emprisonnés et servent dans les galères arabes encore aujourd'hui. Henri de Fontenay est un grand gaillard. De longues mèches blanches dans ses cheveux rappellent qu'il approche de la cinquantaine. Son âge et son expérience en font quelqu'un de respecté de ses hommes d'équipage. C'est un capitaine orgueilleux. Il est droit et sa taille accentue encore un peu plus son allure hautaine. Il possède une épée à deux mains dont il se sert comme « canne », souvent dégainée. Son navire doit se rendre à Portomaggiore. Il naviguera suffisamment au large de la côte tiléenne pour éviter tout conflit avec des pêcheurs de Remas, durant un voyage qui s'annonce assez court (une semaine).

Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	34	34	3	3	7	33	1	30	36	31	32	35	28

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	64	64	4	5	15	63	3	60	66	51	62	55	58



Points de Destin : 1
Alignement : Neutre
Religion : Manann
Points de Magie : 10 (NDLR : attention score inférieur à 12 !)

Cheminement professionnel : Matelot, Initié de Manann, Prêtre (niveau 1) ; Templier, Capitaine de navire.

Compétences : Alphabétisation ; Armes de spécialisation (Escrime ; Lance de Cavalerie) ; Bagarre ; Connaissance des parchemins ; Canotage ; Construction Navale ; Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Endurance à l'alcool ; Equitation (Cheval) ; Escalade ; Esquive ; Incantations (Cléricales) ; Langage secret (Classique) ; Langues étrangères (Bretonnien ; Estalien ; Tiléen ; Arabe) ; Manoeuvres Nautiques ; Natation ; Numismatique ; Théologie.

Dotations : une rapière, un pistolet, un sabre d'abordage, une dague, une épée à deux mains, des gants à crispin, un plastron et une cuirasse, symbole religieux de Manann.

Sortilèges :
Magie Mineure
Pare-Pluie ; Exorcisme.
Magie de Bataille Niveau 1
Aveuglement ; Respiration Aquatique.

Udo Valenfleur

Description :
Halfeling Impérial - 35 ans - 1m10 - 50 Kg - Cheveux Roux, Yeux noisette.
Udo a quitté le Moot il y a bientôt 4 ans, pour connaître l'excitation de l'aventure. Il lança un jour sa fourchette, qui ne se planta pas dans la terre, mais qui, en tombant sur sol, lui indiqua la direction à prendre : le Sud (NDLR : vous aurez plus de détails sur ces étranges meurs halfelings dans notre prochain Tome sur le Moot). Il a fait son voyage seul jusqu'en Tilée, traversé l'Empire, séjourné dans les pâturages montagneux de la Voute. Ces derniers lui rappelèrent son pays natal et une grande nostalgie l'envahit. Il y resta près de deux ans avant de reprendre la route. A Miragliano, il fut attaqué et volé de son or, mais pas de son bien le plus précieux, une tresse de cheveux blonds appartenant à Klara, sa bien-aimée. Il ne se découragea pas, même s'il erra quelques temps dans les rues de la cité. Dans son voyage vers le Sud, il croisa Henri de Fontenay qui vient de l'autoriser à monter à bord de son navire alors même qu'Udo n'a pas un sous...

Note : Notre prochaine publication traitera des halfelings et du Moot. Avis aux amateurs de ces êtres sympathiques et amusants...





Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	33	2	2	5	54	1	40	20	33	26	44	45

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	43	3	2	8*	60*	2	50	30	33	26	64	55

Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Tartelance - Le Pèlerin (Cf. : *Manuel du Joueur*)

Cheminement professionnel : Fermier (Cf. : *Manuel du Joueur*), Milicien (au Moot), Héros Halfeling.

Compétences : Agriculture ; Armes de spécialisation (Fronde) ; Astronomie ; Chance ; Connaissance des plantes ; Consommation (tartes)* ; Cuisine ; Camouflage rural ; Déplacement silencieux (rural) ; Emprise sur les animaux ; Escamotage ; Equitation (poney) ; Esquive ; Fermentation ; Fuite ; Identification des plantes ; Langue étrangère (Tiléen ; Reikspiel) ; Mythologie ; Narration ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Sixième sens ; Soins des animaux.

Dotations : Une dague halfeling magique, une fronde et des projectiles, un anneau d'or (Val : 5 CO), une pipe et un briquet, de l'herbe à fumer, une tresse de cheveux blonds appartenant à Klara, quelques tartes, une grande fourchette halfeling en argent.

Vision nocturne : 20 mètres.

Note : La dague halfeling magique (Cf. : *Repose sans Paix* ou *Le Nouvel Apocryphe*) est une arme de la taille d'une dague qui est considérée comme une épée normale entre les mains d'un halfeling. Elle apporte un bonus supplémentaire de +10 à la CC d'Udo s'il décidait de se battre avec (CC : 41).

Le Baron Von Ribbendrop

Description :
Humain Impérial - 42 ans - 1m80 - 75 Kg - Cheveux châtains, yeux verts.
C'est un noble qui est doublé d'un marchand de vin. Il a tendance à perdre ses cheveux. Son front et surtout ses tempes sont dégarnies. C'est un homme inquiétant et avare de paroles, ce qui n'arrange rien. En bref, c'est un homme plutôt désagréable pour les autres, ceux qu'il ne considère pas comme étant de sa classe sociale ! William Von Ribbendrop est avide de pouvoir et recherche donc la compagnie de gens riches ou influents. Il a joué lui-même un rôle assez important pendant la guerre civile mais après la paix, il a dû quitter le Reiksland pour échapper à des représailles. Ribbendrop était dans le camp des Sigmarite, mais cela n'aurait pas porté à conséquence s'il n'avait pas fait preuve de beaucoup de zèle pour faire exécuter des prisonniers Ulricains et de nombreux habitants de sa baronnie. Aujourd'hui les membres des deux camps le recherchent pour le punir... Miragliano est encore une cité trop proche de l'Empire. Il ne se sentira tranquille qu'une fois arrivé à Luccini où il sera accueilli par les **Doriacosta** à qui est destinée la cargaison qu'il a à bord du Il Temerario. « Ce bateau va à Portomaggiore ? Ca ne fait rien, je dois partir maintenant et de toute manière je m'approche toujours un peu plus de Luccini... »





Profil initial													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	33	2	2	5	54	1	40	20	33	26	44	45

Profil actuel													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	36	4	3	10	38	2	41	62	48	46	25	43

Points de Destin : 1
Alignement : Mauvais
Religion : Khaine (sans dévotion)

Cheminement professionnel : Gentilhomme, Estudiant, Scribe, Baron (Cf. : *Manuel du Joueur*), Marchand.

Compétences : Alphabétisation ; Armes de spécialisation (Armes d'Hasts ; Armes Articulées ; Armes de Parade ; Escrime) ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Chance ; Charisme ; Chasse ; Commerce ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation (Cheval) ; Endurance à l'alcool ; Equitation (cheval) ; Etiquette ; Evaluation ; Héraldique ; Histoire ; Intendance ; Intimidation ; Jeu ; Langue étrangère (Tiléen ; Reikspiel) ; Langue Hermétique (Magikane) ; Langage secret (Classique) ; Musique ; Numismatique ; Narration ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie.

Dotations : 350 acres de terres aujourd'hui confisqués, des vêtements luxueux dans une malle, une montre à gousset en argent (Val : 20 CO), des bijoux sur lui (Val : 45 CO), une épée portant le symbole de l'armée de Nuln (un N stylisé), une dague, du matériel d'écriture, 80 Ducats, du vin de différentes provenances et de qualité moyenne en bouteilles dans la cale du navire (Val : 1750 Ducats).

Josef Dinapoli

Description :
Nain Tiléen - 98 ans - 1m38 - 65 Kg - Cheveux bruns, yeux marrons clairs.
C'est un nain. Quoique peut-être plus rares que dans l'Empire, les nains Tiléens son nombreux à s'être adapté à la société humaine locale. Parmi eux, certains esprits retords ont trouvé là de quoi exprimer pleinement le personnalité. Josef est l'un d'eux. Il a quitté le clan nain de Karak Izor, la cité située au Nord des Montagnes d'Apuccini, il y a 60 ans. Il abandonna son travail de mineur (dans les mines de cuivre du clan) et laissa derrière lui sa famille. Il entrepris de difficiles études à Remas mais grâce à ses talents d'orateur et de manipulateur, il devint diplomate. Après vingt années passées auprès des princes et des ducs, il fut attiré par les intrigues et les complots (qui sont dans la nature même des dirigeants tiléens). Il céda à plusieurs propositions malhonnêtes et servit pour la première fois d'espion lors de la discrète réunion entre les souverains de Remas et de Luccini, les deux principales cités de Tilée. Le Duce de Miragliano paya cher, cette fois, les informations. Depuis, il continue d'exercer comme Diplomate mais l'expérience aidant, il a su dissimuler sa principale activité, l'espionnage, lors de ses voyages officiels. Cette fois, Josef doit se rendre à Sartosa, la cité des pirates. Un contacte doit lui permettre de se rendre sur cette île. Il ne le connaît pas et ne l'a jamais vu mais doit se faire connaître rapidement auprès de lui. Bien sûr, si on lui pose la question, il inventera facilement une explication convainquante concernant sa présence à bord et son voyage vers Portomaggiore. Il ne dira d'ailleurs pas un mot sur sa véritable mission, qui est d'espionner la cité et recueillir un maximum d'informations monnayables au Doge de Luccini !





Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	23	3	3	8	24	1	26	50	37	52	43	21

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	23	4	5*	10	44	1	36	60	67	72	43	51

Points de Destin : 1
Alignement : Mauvais
Religion : Khaine (sans dévotion)

Cheminement professionnel : Mineur Nain, Estudiant, Diplomate (...)

Compétences : Alphabétisation ; Armes de Spécialisation (Explosifs) ; Astronomie ; Baratin ; Camouflage urbain ; Cartographie ; Charisme ; Corruption ; Crochetage des serrures ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement silencieux (urbain) ; Eloquence ; Endurance à l'Alcool ; Esquive ; Etiquette ; Exploitation Minière ; Filature ; Héraldique ; Histoire ; Identification des Plantes ; Influence ; Langage Secret (Classique) ; Langues Etrangères (Estalien ; Tiléen ; Khazalide) ; Langue Hermétique (Magikane) ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation (sous terre) ; Résistance Accrue* ; Sens de la Répartie ; Technologie ; Travail du bois.

Dotations : Des habits luxueux, des vêtements de rechange, du matériel d'écriture, sceaux officiels de Remas, 50 Ducats.

Vision nocturne : 30 mètres.

Don Giacomo Gallo y Medina

Description :
Humain Estalien - 28 ans - 1m72 - 70 Kg - Cheveux Blonds, yeux bleus.
C'est un gentilhomme très séduisant au visage naturellement attirant* (Cf. : P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.). Il est originaire d'une noble famille estalienne du Royaume de Cantonia, qu'il a dû quitter à l'âge de 15 ans après avoir été surpris dans le lit de sa cousine aînée, Carlota. Il fut envoyé à Miragliano pour parfaire ses études qu'il n'acheva pas, préférant en cela les armes et provoquant en duels dès 17 ans un mari jaloux. Très futé et particulièrement beau parleur, il semble diriger toute sa vie vers un seul but, les femmes. C'est un aventurier du jupon qui est capable de retrousser n'importe quel défi. Les jeunes filles de bonnes familles ne lui résistent généralement pas longtemps et c'est pour lui un sport. Il a participé, un peu malgré lui, à la bataille navale de Pantalleri qui opposa une flotte de navires estaliens et tiléens à la flotte du Sultan d'Arabie. Il parle parfaitement deux langues, le Tiléen et l'Estalien (sa langue d'origine), mais se donne souvent quelques libertés de langages. Il utilise, par exemple, le mot Donnola pour surnommer les jeunes femmes qu'il rencontre. Il utilise ce mot plutôt que Dona (en estalien) ou Donna (en Tiléen) habituels. Ainsi, Donna Maria devient pour lui Donnola Maria. La plupart des jeunes femmes pensent qu'il ne connaît pas bien la langue, et l'en excusent... Mais manifestement, il ne prend pas les femmes au sérieux. (NDLR : Donnola veut dire Belette en Tiléen !). Aujourd'hui il doit prendre le large après avoir tué le fils du Duc Pietro Mantua d'Ebino dans un duel au pistolet, encore à cause d'une femme...





Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	32	3	3	6	34	1	36	28	30	26	24	47

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	69	62	4	6	9	54	2	46	48	60	56	44	57

Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Cheminement professionnel : Gentilhomme, Estudiant, Duelliste.

Compétences : Adresse au tir : Armes de spécialisation (Armes de parade, Escrime, Pistolet) Alphabétisation ; Baratin ; Bottes secrètes ; Chance ; Charisme ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation (Cheval) ; Escamotage ; Esquive ; Etiquette ; Feinte ; Héraldique ; Histoire ; Jeu ; Langage secret (Classique) ; Langue étrangère (Tiléen ; Estalien) ; Musique ; Numismatique ; Réflexes Eclair ; Résistance à l'alcool ; Séduction ; Sens de la répartie.

Dotations : rapière, une main gauche, des habits luxueux, une paire de pistolets de duel (Val : 250 Doublons pièce), poudre et munitions pour 12 coups. Une bourse contenant 100 Ducats.

Ellana Clairbois

Description :
Demi-elfe - 69 ans - 1m78 - 65 Kg - Cheveux blonds, yeux marrons (variables avec le temps).
Ellana a l'apparence d'une humaine d'une trentaine d'années, belle et à l'allure noble. Elle possède une voix douce et sensuelle (Cf. : P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.). Elle possède un frère qui a lui aussi été élevé par les elfes après avoir été abandonnée dans le Bois Delouere, en Bretonnie. Il s'agit d'Orfeo (Cf. : le roman *Zaragoz*). Elle a décidé de quitter les elfes et de retrouver son frère le jour où elle appris qu'Orfeo se trouvait en danger quelques par en Estalie. Elle sera insensible aux charmes de Giacomo et semblera être détachée de la plupart des événements qui bouleverseront le scénario. Réagissant calmement, intelligente, elle cherchera plutôt la compagnie de Gentilshommes et ne prendra aucune grande initiative (NDLR : elle se trouve en couverture de cet ouvrage).

En tant que PNJ : Elle semble avoir une idée très précise de chacun des autres personnage (NDLR : entre nous, ce n'est pas difficile pour le MJ...). Elle se méfie de certains (Josef Dinapoli, Don Giacomo Gallo y Medina, le Baron Von Ribbendrop), aime discuter avec le Capitaine Henri de Fontenay, considère Francesco Morosini comme un fanatique religieux.

Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	26	3	3	5	33	1	34	25	35	27	36	48*

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	36	3	3	7	53*	1	54	45	45	27	36	68

Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Liadriel (sans dévotion)

Cheminement professionnel : Ménestrel, Gente Dame.

Compétences : Acuité visuelle ; Alphabétisation ; Chance ; Chant ; Charisme ; Chasse ; Déplacement silencieux (rural) ; Equitation (Cheval) ; Escalade ; Esquive ; Etiquette ; Confection (Broderie) ; Danse ; Langue étrangère (Bretonnien ;Eltharin ; Tiléen) ; Musique (Instruments à Cordes) ; Orientation ; Préparation de poisons (végétaux) ; Réflexes éclairs* ; Sixième Sens ; Vision nocturne (8 mètres).

Dotations : Une robe (réduisant tout déplacement à un score en Mouvement de 3) et des vêtement coûteux comprenant 4 jupons blancs brodés, une blouse en soie, des bas en laine, un corset, des souliers de cuir fin et un châle. Sous sa robe, dans une gaine attachée à sa cuisse : un couteau possédant une lame de verre. Des bijoux et parures (pour une valeur de 110 CO), 15 Ecus dans une bourse. Des bagages contenant diverses affaires personnelles dont : un boîtier en bois brut contenant un autre couteau à la lame de verre. Une domestique, un chat. Bref, le stricte minimum pour un voyage...

Note : Le couteau à la lame de verre est une arme à la mode en Bretonnie. Cette lame contient un acide corrosif puissant de couleur verte qui se déverse dans la plaie de la victime dès qu'elle se brise. Compte tenu de son matériaux, les caractéristiques du couteau sont les suivantes : I+10 ; Dégâts-3 ; Prd-20. De plus, l'arme se brise dès qu'une parade de son possesseur ou de l'adversaire réussit. Dans ce cas l'effet de l'acide dépend d'un test de risque (un échec d'un ou des deux combattants entraîne la perte de 1D3+7 points de Blessure). Rappelons ici que le modificateur en Prd est toujours applicable à l'adversaire uniquement. L'effet de l'acide lors d'un coup porté correspond à une Blessure supplémentaire de Force 7 (1D6+7), sans aucun modificateur. Les armures n'accordent, de plus, aucune protection.

Maria - La Domestique

Description :
Humain Bretonnienne - 22 ans - 1m65 - 55 Kg - Cheveux bruns, yeux marrons.
Maria d'Hennebond est une domestique qu'Ellana a recruté à Quenelles, une cité du Sud de la Bretonnie. Elle est assez séduisante. En fait, le terme mignonne lui conviendrait mieux. Fidèle à Ellāna, elle ne sera sans doute pas insensible aux charmes de Giacomo. Mais, Udo Valenfleur semblera avoir toutes ses faveurs, l'embrassant sur la joue, discutant avec lui lorsque Ellana lui en laissera le temps, ce qui entraînera sûrement des situations amusantes, de la jalousie de la part de Giacomo et des réaction bizarres de l'halfeling. En fait, Udo ressemble étrangement à Quentin, le plus jeune frère de Maria, qui est resté seul en Bretonnie avec sa mère (son père ayant disparu depuis cinq ans). Les caresses et les baisés qu'elle donne à Udo ne sont rien d'autre qu'une preuve de tendresse et d'amitié... Même si le travail de domestique lui plaît, elle ne désire qu'une chose : mener la grande aventure et ce voyage en sera peut-être l'occasion... Elle est actuellement rémunérée 1 CO par semaine.

Profil initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	29	3	3	6	31	1	32	33	29	31	25	30

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	29	3	3	7	41	1	32	33	29	31	35	30

Alignement : Bon
Religion : Shallya
Cheminement professionnel : Domestique.
Compétences : Alphabétisation ; Conduite d'attelages ; Confection ; Cuisine ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langue étrangère (Bretonnien ; Tiléen) .
Dotations : Une robe simple, une blouse en coton, un tablier, un fichu, un livre aux estampes libertines, 13 Deniers d'argent.



Le Chat

Ce chat aux longs poils blancs et gris appartient à Ellana Clairbois. Il pèse près de 10 Kg, paraît gras et inoffensif. Il possède un collier de cuir décoré d'une clochette en argent (Val : 12 Pis). Il est d'un âge indéterminé mais fut le cadeau de départ des elfes de la forêts de Loren à Ellana qui ne lui a pas encore donné de nom définitif. Il lui est attaché presque magiquement et reviendra toujours à elle même si une grande distance ou un événement les a séparé. Le Chat et sa maîtresse se trouvent en couverture de cet ouvrage

Profil actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	0	1	2	4	45	2	-	14	14	24	24	-

Points de Destin : 9 (et oui !)
Alignement : Neutre

Il possède une attaque par morsure et une attaque par coups de pattes. De plus, il possède l'équivalent de la compétence Esquive !
Règles spéciales : Il n'attaquera ou défendra seulement s'il se sent menacé. Si quelqu'un pose le pied sur sa queue, cette personne le regrettera amèrement... Il est peu courageux. Ainsi, si sa maîtresse est attaquée, il ne lui viendra en secours que si un test sous son commande (Cd : 14) réussit ! De même, s'il y a de l'agitation (bagarre, coups de feu...) autour de lui, il s'enfuira dans une cachette sur un échec au test de Calme. Si sa maîtresse le tient dans ses bras alors qu'elle est aux prise avec un pirate, il la défendra, croyant se défendre lui même d'une menace. Enfin, très gourmand, il ne résiste à l'attrait d'un repas (odeur, appel de sa maîtresse...) qu'en réussissant un test de Volonté.
Vision Nocturne : 20 mètres.

Quelques Curiosités de Luccini

Lieux Particuliers et Légendes

Il convient de rappeler que la plupart des articles et des guides qui suivent sont extraits d'ouvrages Tiléens, écrits par des Tiléens, qui ne peuvent donc être considérés comme totalement objectifs (NDLR : les auteurs sont eux-mêmes italiens alors...).

La Maison de Solleone

Extrait d'une lettre de Anders Adler envoyée à Dona Estebana Biajote.

La maison où est né Bartolomeo Solleone est un des lieux les plus curieux de Luccini, en ceci qu'elle existe en trois exemplaires : en effet, trois quartiers de la Cité revendiquent la propriété d'une maison de naissance du célèbre découvreur et explorateur de la Lustrianie, ne se contentant pas de rappeler qu'il était Luccinien. Sur chacun des trois bâtiments est posée une plaque très officielle affirmant que cette maison est la seule où Solleone vit le jour. On voit régulièrement des insultes variées sur les murs proches des maisons, écrites par des rivaux d'un des deux autres quartiers concurrents.

Selon la légende, avant que les Norscs ne commencent à coloniser le Nouveau Monde, Bartolomeo Solleone partit de Luccini en bateau pour démontrer que le monde était plus vaste que ce qu'en rapportaient les cartes maritimes. Il essuya maints sarcasmes et de nombreuses mises en garde, mais il réussit à tenir bon et à convaincre un marchand de lui donner un bateau et des vivres pour commercer avec Cathay et le Nippon. Le long du chemin. Il mit la barre à l'Ouest avec cinquante compagnons, promettant de revenir par l'Est.
Il s'arrêta un mois à Magritta, pour attendre un temps clément, puis traversa le Grand Océan et découvrit la Lustrianie, dont il prit possession sous l'étendard Luccinien. Les indigènes lui proposèrent mille présents pour qu'il accepte de donner ses armes et ceux de ses compagnons ; son refus provoqua leur colère et le bateau de Solleone fut attaqué, ce qui le contraignit à reprendre la mer. Quelques années plus tard, il contourna le continent et commença la traversée de l'océan situé à l'Ouest de la Lustrianie, espérant rejoindre la Cathay par le côté opposé à celui abordé jusqu'alors par les colons ; mais bien sûr, ils arrivèrent au bout du monde et tombèrent, lui et tous ses compagnons...

Rien ne resta d'eux, si ce n'est leur histoire et les Tiléens disent volontiers qu'il vaut mieux se souvenir de lui comme de celui qui voulait prouver que le monde était rond, que de ne pas s'en souvenir du tout.



Il y a quelque chose d'à la fois stupide et grandiose, que le héros local d'une cité tiléenne soit un perdant. Peut-être n'est ce qu'une légende, mais mieux vaut ne pas le dire devant un Tiléen, comme il ne faut pas parler de ce Colombus Caravelle, cet estalien qui usurpât la découverte Bartolomeo Solleone. Finalement, les trois maisons de naissance de Bartolomeo Solleone ne sont qu'une illustration des origines toujours douteuse des légendes.

La Pierre de Fumée d'Alessandro Felini

Il s'agit d'une douce pierre grise, ovale et assez lisse, assez semblable aux pierres de rivière. Mais sur chacune de ses faces est gravé un mot : 'obnublia' et 'appuzza'. Elle fut fabriquée par le magicien Luccinien Aldo Estaliensi pour son aventureux ami, Alessandro Felini. Il l'utilisa dans de nombreuses occasions, mais il la perdit un jour ; il pensait l'avoir oubliée sur la route de retour de sa fameuse mission à Abjectalie. Ce n'est pas le cas : il la perdit chez lui, et elle est actuellement en possession de son jeune neveu Giorgio, le fils de sa sœur Michela. L'enfant est âgé de sept ans, et s'en sert pour jouer à la marelle. Il ne sait pas qu'en tenant fermement la pierre dans la main et en disant un des mots gravés sur sa surface, des choses bizarres se produisent.
Si l'utilisateur dit 'obnublia', un gros nuage de brouillard gris (2d3+2 m de rayon) s'échappe de la pierre : aucune vision naturelle (Cf. ci dessous) ne peut traverser le nuage, ni dans un sens, ni dans l'autre. Le nuage dure 1d6+4 rounds (ou bien s'arrête si l'utilisateur desserre le poing). Si le porteur bouge, le nuage suit son mouvement. S'il est sous l'eau, ou s'il y a de l'eau dans la zone d'effet, le nuage prend localement la forme d'eau trouble.

Si l'utilisateur dit 'appuzza', le nuage est jaune, malodorant et toxique. A chaque round, toutes les créatures vivantes contenus dans le nuage doivent faire un Test de Poison ; chaque test raté équivaut à l'absorption d'une dose. La première dose rend Somnolent, la deuxième et la troisième Inconscient, la quatrième et la cinquième Paralysé, la sixième Mort.

Le porteur de la pierre, et seulement lui, est immunisé contre tous les effets de la pierre : il voit à travers le nuage normalement, et ne ressent aucun des effets du poison.

La Flûte de Paolo Monarseno

Il y a plusieurs décennies, après un pari fait avec des amis un soir de fête à Luccini, les trois aventuriers héroïques (ou bien imprudents) Alessandro Felini, Paolo Sembrucci et Paolo Monarseno "le Joueur de Flûte" partirent en expédition à Abjectalie dans l'espoir de capturer et de ramener dans la Cité un Skaven vivant ; ils réussirent, et ramenèrent 'Nombreux-Doigts' dans le monde civilisé, qui vécut plusieurs années dans l'une des caves de la Maison Sembrucci, apprenant l'Occidental, et raconta aux trois aventuriers la plupart de ce qu'on connaît aujourd'hui sur la civilisation Skaven.

Grâce à ces connaissances, Paolo "le Joueur de Flûte" et son ami, le sorcier Aldo Estaliensi, réussissent à forger trois flûtes d'argent, dotées du pouvoir d'enchantement et de domination sur les Skavens. L'une d'entre elles est toujours entre les mains de Monarseno, qui est aujourd'hui assez vieux et a quitté Luccini pour devenir musicien au Palais Impérial d'Altdorf. Les deux autres ont disparu.

Pour jouer d'une de ces flûtes, le personnage doit réussir un Test de Dextérité. La Compétence Musique donne un bonus +20%. La Compétence Musique - Instruments à vents dispense du Test de Dextérité. Si le Test rate, l'instrument n'émet que des sons déchirants et très désagréables. Si le Test réussit, la flûte émet une très douce mélodie qui enchante tout Skaven qui l'entend (bruit moyen).



Chaque Skaven doit faire un Test de FM. Si le Test rate, le Skaven est totalement dépourvu de son libre arbitre, ne pouvant plus rien faire que de suivre le joueur de flûte n'importe où.
Il ignore tous les obstacles. Ainsi, si le joueur prend un bateau et quitte le bord, le Skaven plonge. Si le joueur saute par dessus un trou, le Skaven tombe dans le trou... Si le Skaven réussit son Test de 20% ou moins, il ne souffre pas des effets décrits, mais est sujet à la Stupidité tant que la musique continue. S'il réussit son Test de plus de 20%, il est sujet à la Frénésie. Les effets durent aussi longtemps que le joueur continue à jouer.

Que manger à Luccini ?

La vie est dure et les auberges n'offrent pas toujours tout ce qui pourrait faire le bonheur des joueurs. Pour voir ce qu'il y a au menu aujourd'hui, il vous suffit de jeter 1D8 sur la Table de Nourriture et 1D8 sur la Table des Boissons. Rappelez-vous que le choix offert par les établissements du Vieux Monde n'a rien à voir avec celui proposé dans ceux du notre. Pour les plus riches, ajoutez 2 au résultat du jet. Dans les restaurants luxueux, vous pouvez rouler deux, voire trois fois le dé, offrant aux aventuriers plusieurs plats.

De plus, les hôtels ne sont pas des lieux de tout repos : pour chaque plat et chaque boisson (un peu moins dans les quartiers plus riches), jetez 1D10 sur la table des Evénements. Pour les établissements les plus luxueux, ajoutez 2 au résultat. En cas de casse et/ou de bagarre, une patrouille de la Milice arrive dans les 1D10 Tours de Jeu (1D4 pour les endroits les plus luxueux). Comme tout supplément qui se respecte, nous avons concocté une table des rencontres. Vous la trouverez à la fin de ce chapitre.



Table des Nourritures

1 - Navets bouillis ou en ragoût. Si les personnages n'aiment pas les navets, l'aubergiste leur propose aussi des navets frits, des navets en croûte, des salades de navets, des navets à la vapeur, des navets Bourguignonne, des navets en julienne,...

2 - Oignons frits ou en ragoût. Si les personnages n'aiment pas les oignons, il y a aussi des salades d'oignons, des oignons à la vapeur, à l'étouffée, en julienne, à la Bourguignonne, au vin blanc, en soupes,...

3 - Pain et fromage. Si les personnages insistent, le pain peut être relativement frais et frotté à l'ail, au sel et à l'huile d'olive. Le fromage est consistant et odorant.
Si vous obtenez 5 ou 6 sur 1d6, l'aubergiste leur propose un très bon fromage de Miragliano ; il est veiné de bleu et est nommé 'formaggio di piedi' en raison de son odeur typique.

4 - Soupe de graines, avec quelques rares morceaux de jambon, ce qui lui permet de s'appeler, chez les aubergistes les moins honteux, 'Soupe de Porc'.

5 - Soupe de légumes, avec quelques morceaux de pain, de carottes et de poireaux ; vous pouvez éventuellement ajouter des pâtes, du fromage, et un peu d'huile d'olive.

6 - Soupe de poissons ou poissons frits.
Si vous obtenez un 6 sur 1d6, le poisson n'est pas frais. Tous ceux qui en mangent doivent faire un Test d'Endurance : ceux qui ratent sont malades pendant 1D3 jours :
-1 en Force
-10 en FM
-1D10 en Cl, jusqu'à la fin de la maladie.

7 - Spaghetti, généreusement recouvertes de fromage râpé et de poivre ou (si vous obtenez 5 ou 6 sur 1D6) de 'formaggio di piedi'.
Sur la table, il n'y a que des fourchettes, pas de cuillères ni de couteaux. Les personnages d'origines autres que tiléenne doivent tester leur Dextérité : en cas d'échec, ils n'arrivent à manger qu'avec leurs doigts, et leur Sociabilité est réduite de 10 pour tout Tiléen ne faisant pas partie du groupe (et -20% envers les Tiléennes rencontrées).

8 - 'Râble de lièvre en croûte' ; c'est le nom de la recette trouvée par l'aubergiste Fabrizio dell'Androne : actuellement, elle est préparée à partir d'un fond de tarte garnie avec de la viande de chat ; moyennant quoi, c'est assez goûteux.

9 - Ragoût de bœuf avec des légumes.

10 - Viande grillée et choux.

Table des Boissons
(pour les établissements luxueux : 1D10+2, puis 1D6+2)

1/2 - Eau et alcool fort distillé dans l'arrière cuisine (migraine pendant 1D2 jours pour les personnages non habitués)

3/4 - Bière (1D12 : 1/6 bière blonde seulement, 7/8 brune seulement, 9/12 les deux)

5/8 - Vin (1D10 : 1/3 Blanc seulement, 4/6 Rouge seulement; 7/8 les deux, 9 Rosé seulement, 10 les trois)

9 - Cidre (1D8 : 1/6 cidre de pomme, 7/8 cidre de poire)

10 - Spiritueux (1D6 : 1/4 raisiné, 5/6 cognac bretonnien)

Table des événements

1 - *Un pique-assiette ennuyeux*

La table des PJ est approchée par un mendiant qui leur quémande un peu d'argent ; si les PJ lui donnent de la nourriture à la place, il la mange aussitôt, puis demande quelques sous pour nourrir sa pauvre femme paralysée et ses six enfants. S'il obtient de l'argent, il achète tout l'alcool qu'il peut emmener et va le boire au plus proche endroit, sur les marches d'un temple. Toute personne touchant le mendiant ou l'approchant à moins d'un mètre doit jeter 1D6 : sur un 5 ou un 6, une des puces du mendiant l'adopte sur le champ.

2 - *"Reviens à la maison, ...*

Lourdement appuyé au comptoir, un homme correctement vêtu parle, quelques habitués écoutent son histoire : "Il y a plusieurs années, je suis passé à Miragliano ; j'y étais artisan-maçon, faute d'autre opportunité. J'envoyais tout ce que je pouvais garder de mon faible salaire à ma pauvre mère et à mes trois sœurs restées au village.
Le mois dernier, j'ai reçu une joyeuse lettre : "Reviens à la maison" m'écrivait ma mère. Ma sœur allait se marier et bien sur, il fallait que je retourne temporairement au pays. Alors je suis revenu, et en voulant entrer dans le quartier où est ma maison, je me heurte à de hauts murs qui le ferment. Et on me dit qu'il y a la Peste à l'intérieur, alors que ma mère et mes trois sœurs sont à l'intérieur, mortes ou vivantes, je ne sais même pas..."
L'homme s'appelle Leopoldo Mastrogiovanni. Si les PJ veulent l'aider, il se dévouera corps et âme à tout ce qui peut sortir sa famille de l'enceinte.

3 - *Une gloire disputée*

A une table proche de celle des PJ, deux marins bretonniens (deux marchands si les PJs sont dans un établissement luxueux) affirment plusieurs fois, en élevant la voix à chaque répétition, que Bartolomeo Solleone, le découvreur de la Lustrianie, n'était pas de Luccini ; son vrai nom était Barth et il était originaire de Bretonnie.
Les trois Lucciniens à la table la plus proche se contentent de rire et de se donner quelques coups de coude, d'un air entendu. Finalement les deux marins, assez imbibés, sautent à la gorge des Lucciniens. Une terrible bagarre s'ensuit.

4 - *Une femme solitaire*

A quelques tables des PJ, est assise, seule, une femme entre deux âges, assez séduisante, qui sirote pensivement un verre de bon vin. Si quelqu'un l'ennuie, elle le touche et invoque sur lui un sort de Sommeil.
Son nom est Margherita Alloisi et elle est un membre puissant de la Guilde des Sorciers de Luccini.
Si un PJ l'aborde avec respect, et discute avec intelligence, elle peut donner d'utiles informations sur les Sorciers et les divers invocateurs de la Cité.

5 - *Tous les Tiléens sont des pirates*

A une table proche de celle des PJ, quatre hommes bien habillés, mais sans recherche, jouent aux cartes, totalement silencieux. La mise augmente régulièrement au centre de la table. Le PJ ayant la plus grande Dextérité voit un des hommes sortir une carte de sa manche et tricher. Il ramasse une très forte somme. Si les PJ interviennent, tout le monde est ennuyé ; mais le tricheur a d'autres cartes dans sa manche, et, lorsqu'il est découvert, ils commencent à se battre. La table vole, toutes les pièces tombent, mais les PJ sont trop occupés à se défendre pour les ramasser.
Si les PJ n'interviennent pas, au tour de mise suivant, un des compagnons du tricheur le découvre et hurle qu'il est un tricheur et le tricheur hurle qu'il peut aller au lit avec sa sœur, et la bagarre commence.

6/12 - Le croirez-vous ?

Rien ne se passe.

Règles et Aides de Jeu

Voici quelques règles simples qui permettront au MJ de gérer des actions particulièrement délicates. Certains points vous paraîtront sans doute évidents mais par soucis de clarté et parce que des règles pas suffisamment précises pourraient être sources de conflits, il nous a paru important d'aborder en détails chacune d'entre elles (tests, limitations...).

Ces règles ont fait l'objet de nombreux tests mais si pourtant vous avez des remarques à nous faire, n'hésitez pas à nous contacter.
Nous avons fait tout notre possible pour que ces règles soient à la fois simples (voire simplistes) et réalistes.

Les Monnaies

La Piastre est devenue la monnaie d'échange privilégiée des pirates du fait que cette large pièce d'argent réalisée avec le métal précieux ramené de Lustrianie est très difficilement falsifiable (le test de Bluff de base à -10%). Cette pièce a supplanté le Real, l'ancienne monnaie d'argent d'Estalie.

En Arabie, les sommes élevées sont payées à l'aide de minéraux bruts ou taillés (diamants, rubis, émeraudes, aigues marines et perles) beaucoup plus facilement transportables sous cette forme.

La pièce d'argent de bretonnie est appelée Denier. On les nomme Deniers du Culte car le Roi de Bretonnie verse 10.000 de ces pièces chaque année au grand temple de Shallya.

Il existe une quatrième pièce en Bretonnie, le Grand Ecu. Cette pièce est surtout utilisée lors de grosses négociations commerciales et sa présence dans les mains d'un roturier, bretonnien ou non, sera toujours jugée très suspecte.

Arabie	Pièce d'or : le Dinar (D) 3 Dinars = 1 CO 1 Dinar = 6 Pis et 8 s
	Pièce d'argent : le Dirham 1 Dirham = 10 Rials
	Pièce de cuivre : le Rial (r) 100 Rial = 1 Dinar d'Or
Bretonnie	Pièce d'or : l'Ecu (Ecu) 1 Ecu = 1 CO 1 Ecu = 10 Da
	Pièce d'argent : le Denier (Da) 1 Da = 12 sous
	Pièce de cuivre : le Sous Bret.(s) 120 Sous = 1 Ecu d'Or
Estalie	Pièce d'or : le Doublon 1 DO = 2 CO 1 DO = 6 Pa
	Pièce d'argent : la Piastre (Pa) 1 Pa = 30 Maradevis
	Pièce de cuivre : le Maradevis (m) 180 Maradevis = 1 Doublon d'Or
Tilée	Pièce d'or : le Ducat (Dt) 1 Dt = 1/2 CO 1 Dt = 18 Fa
	Pièce d'argent : le Florin (Fa) 1 Fa = 4 Ducatons
	Pièce de cuivre : le Ducaton 72 Ducatons = 1 Ducat d'Or



Chaque cité de grande importance possède sa propre monnaie, frappée de sa propre marque. Tout personnage possédant la compétence *Numismatique* est capable de connaître la provenance d'une pièce de monnaie et sa valeur.
Au besoin, le MJ imposera un test d'Intelligence.

Important : uniquement chaque pièce d'or de chaque monnaie est convertible en Couronnes d'or (CO). Même la Banco del Giogione n'accepterait jamais de convertir des Maradevis en Ducats.

Boire ou Mourir, il Faut Choisir !

Voici une règle très importante pour simuler la soif due à l'absence d'eau ainsi que les effets quelle entraîne chez un personnage. Elle sera utile a tout MJ désireux de débuter une campagne en plein désert ou à travers de vastes océans.

Quelque part dans le désert, deux chameaux montés se déplacent au pas sur les dunes de sable doré.
- Hans, j'ai soif !
- Tais toi ! Nous n'en n'avons plus une goutte, tu le sais bien !
- C'était pour en être sûr... Depuis combien de temps on est dans ce désert ?
- Ca fait cinq jours que nous sommes parti de l'oasis de Melrhir. Nous n'avons plus d'eau depuis hier. Et c'est pas fini. Nous ne reverrons peut-être pas la mer.
- Et ces bêtes là, ça bois jamais ?
- Tu commence à dire n'importe quoi Anders !
- Oui.
- Le Cheikh Hawatmeh s'est bien moqué de nous. Il nous a donné la liberté de partir. La liberté d'aller crever dans le désert, oui !
- J'ai soif, Hans...

Un personnage ne consommant pas une quantité minimum d'eau douce perd progressivement ses forces ainsi que ses facultés de raisonnement.
Il peut être sujet à des troubles de la vue et à des délires. La quantité d'eau douce est d'1 litre par jour. En mer, il est possible de se rafraîchir avec de l'eau de mer, la quantité minimum passe à ½ litre. En plein désert, avec la chaleur écrasante, ce minimum passe à 2 litres ou à 4 litres si le MJ le désire.

- Chaque jour d'abstinence, les caractéristiques en pourcentage **sont baissées de -10%.** La force, l'Endurance et le Mouvement **sont baissés d'1 point**.

- A la fin de la première journée, le personnage **perd 1 point de Blessure**, 1D4 points de blessure après la deuxième journée, 1D6 après la troisième, 1D8 la suivante, puis 1D10, 1D12...

Si l'une des caractéristiques tombe à 0 ou au dessous, le personnage meurt. Boire un jour sur deux ne ralenti pas la perte de caractéristiques et est inefficace. Aucune compétence ne permet de récupérer. Seul le repos complet et l'eau abondante restaurent progressivement les points de B perdus.





Les Combats Maritimes

Rappel et précisions sur les règles maritimes (Cf. : WJRF et Mort sur le Reik) : Un navire coule dès qu'il a **perdu plus de 80% de ses points de B**. Il est possible de surcharger de marchandises un navire mais, pour chaque tranche de 10% de charge supplémentaire (au dessus du maximum indiqué) le navire perd 1 point de Mouvement (M). Tout homme d'équipage et tout combattant avec son équipement représente **1.000 pts d'encombrement** environ.

Cette règle simple permettra au MJ pointilleux de calculer la place effective qu'il reste pour la cargaison à bord d'un navire bondé de combattants et d'armes...

En règle général, pour la bonne stabilité des navires, les canons les plus lourds sont placés sur les ponts inférieurs. L'Encombrement total des canons d'un pont doit être moins important que celui du pont du dessous (s'il y en a un). Aucun canon ne peut être installé dans la cale (imaginez ce qui pourrait arriver...), mais des marchandises ou même des hommes. Autre remarque : il est impossible pour un navire comme pour quiconque d'esquiver un boulet ou tout autre projectile. Mais il est possible de rendre une embarcation plus difficile à pointer en manoeuvrant de telle sorte que le navire offre le moins de facilité à être touché par une bordée de canons adverses (malus en CT). Les actions ou manoeuvres dont nous parlons ci-dessous nécessite la compétence Manoeuvres Nautiques (Cf. : description Livre de Base de WFRP).



Les Duels et les Combats à Distance

Les duels de ce type opposent fréquemment des navires militaires ennemis (estaliens et arabes ou bretonniens). Le combat à distance débute dès que l'un des navires est à portée de tir. Il ne s'agit pas ici de Rounds de combat comme un combat au corps à corps mais chaque manoeuvre correspond à une durée plus ou moins longue, très irrégulière et à plusieurs tests.
Le capitaine doit placer son navire de telle sorte qu'il puisse faire feu, d'un des deux bords, sur sa cible. Il doit pour cela composer avec le vent et les courants marins pour garder son navire en mouvement (un navire immobile est une cible parfaite, une cible inerte) et surtout se faire entendre par ses hommes !
Les tests ne sont pas sous sa CC, mais successivement sous son Initiative, sa Dextérité et son Commandement. Ces tests doivent être tentés dans cet ordre précis. Si l'un d'eux est un échec, le navire est en fâcheuse posture et les jets suivants, s'il en reste, ne sont plus nécessaires. Les jets de dés doivent être simultanés pour les deux camps car ils influenceront les tirs de chacun. Leurs conséquences déterminent les MALUS aux tests de CT.
Les tests d'Initiative et de Dextérité peuvent être fait eux, par un barreur n'étant pas le capitaine mais le test de Commandement est obligatoirement tenté par ce dernier. Un capitaine pirate âgé, amputé d'une main, préférera donner la barre à son mousse jeune et vif (possédant la compétence *Manoeuvres Nautiques*). Il se limitera lui, à hurler les ordres de manoeuvre à ses hommes.

- **ECHEC TOTAL.** Un échec au test d'Initiative signifie que le barreur n'a pas su réagir à temps et que le navire n'est pas en bonne position pour tirer. La CT de chacun des chefs canonniers du navire subit un **malus de 30%**.
- **ECHEC PARTIEL.** Un échec au test suivant, sous la Dextérité, signifie qu'il a agit à temps mais que la manoeuvre est moins bonne. La CT de chacun des chefs canonniers du bord subit un **malus de 10%**.
- **REUSSITE PARTIELLE.** Un échec au test de Commandement signifie que les ordres ont été mal compris ou mal exécutés par les hommes. La CT de chacun des chefs canonniers ADVERSES subit pourtant un **malus de 10%** lors de leur prochaine mise en joue.
- **REUSSITE TOTALE.** Si les trois tests sont réussis, tout s'est très bien passé, les chefs canonniers ADVERSES subissent un **malus de 30%** lors de leur mise en joue ce tour de combat seulement. Exemple : un capitaine subit une pénalité de -60% à la CT de ses canonniers si il échoue à son premier test sous Initiative et si dans le même temps, l'adversaire réussit TOUS ses tests. Il faudra un as aux commandes des canons pour que quelques boulets puissent atteindre leur cible !
- **REFUS DE TIR.** La réussite ou l'échec aux tests avantage ou désavantage chacun des adversaires.

Mais à la fin de chaque manoeuvre, le capitaine peut décider de faire feu OU NON avec une bordée de canons. Un capitaine peut ainsi décider de refuser de faire feu ce tour-ci, si son navire n'est pas en bonne position de tir. Les malus étant trop élevés (CT : -60% ou -40% par exemple).
- **ECHEC CRITIQUE.** Un échec de 40% OU PLUS à l'un des 3 tests entraîne une anomalie quelconque (un tableau pourra être créé, à la discrétion du MJ). Il peut s'agir de la suivante : Tous les canons n'ont pas été chargé à temps et ne pourront donc tirer. Cette anomalie n'est plus si le capitaine a décidé un Refus de Tir pendant les manoeuvres précédentes et n'a pas fait feu depuis, il pourra donc décider de tirer cette fois ou les fois suivantes mais ses canons sont chargés !
- **ECHEC AUTOMATIQUE.** Tout jet de 96-00 lors des tests est un échec total de la manoeuvre, donc de tous les tests, quelque soit le moment auquel ce résultat de dés apparaît ! Les tentatives de tir à partir du navire subissent un **malus de 30%**.
Note : Un chef canonnier peut superviser un canon pour chaque tranche de dix points de son score en Initiative (Cf. : page 99 de WFRP).

Modificateurs aux tests :
- Le/les navires le plus rapide(s) confèrent **un bonus de 10%** en Initiative au barreur pour chaque point de Mouvement supplémentaire par rapport à celui de l'adversaire.
- Chaque navire à son histoire. Certains ont une telle réputation que celle-ci déteint sur son équipage entier et bien sur, le capitaine. Ce dernier dispose d'un **bonus de 10%**, voire **20%** lors des tests de Cd.
- Les malus dus à la distances des tirs ne sont pas pris en compte. Par contre si la cible est une barque ou toute embarcation de taille réduite, le malus dû à la distance est compté (PL : 10% ; PE : 20%).
- L'équipage peut être de quatre types : Discipliné (type militaire) +10%, Expérimenté (type commerce) +0%, Inexpérimenté (type variable) -10%, Indiscipliné (type pirate) -20%. Ce bonus/malus est pris en compte lors du test de Cd du Capitaine pendant les manoeuvres.

Pour déterminer le nombre de coups au but lors des combats maritimes, et quand le nombre de jets est important, lancez seulement le dé des dizaines, en séparant avant les canons légers des canons lourds. Si le Chef Canonnier à un score en CT de 55, tous les résultats de 1, 2, 3 et 4 touchent au but et 6, 7, 8, 9 manquent leur cible. Relancez seulement un dé pour déterminer les unités d'un résultat de 5 et 0. Cette technique simple accélère le jeu et met de l'ambiance.
Les problèmes d'ignition : nous recommandons au MJ d'occulter les problèmes d'ignition durant une bataille de ce type.
Ceux-ci ne feraient qu'alourdir le jeu et n'apportent pas grand chose de plus. Les dégâts sont calculés comme à l'accoutumé (exemple : un nouveau jet de CT doit être fait si un organe important du navire a été touché sur un 6 au dé et entraîne des dégâts supplémentaire s'il est réussi...).

1D100 (tableau inspiré du supplément Mort sur le Reik)

Goélettes	Galères	Galions	La localisation des coups
01-30	01-40	01-20	Equipage
31-50	41-50	21-40	Gréement
51-60	51-60	41-45	Gouvernail
61-80	61-90	46-70	Coque
81-00	91-00	71-00	Superstructure

Le tableau ci-dessus vous permettra de localiser les coups portés à un navire qui aura préalablement été classé dans l'une des trois catégories principales.
Il est applicable que ce soit pour des projectiles, le feu ou la magie. Dans chaque cas, le joueur doit **lancer 1D100**. Ainsi, si sur 8 boulets de canons, 3 atteignent leur but, le PJ ou le MJ qui incarne le PNJ doit lancer 3D100. Lorsqu'une attaque atteint l'équipage, les dégâts ne sont pas soustraits au navire. Si les PJ font partie de l'équipage, le MJ devra déterminer si ils sont victimes ou non des projectiles.
Il est possible pour un chef canonnier de viser une zone bien précise d'une embarcation. Il doit alors pour cela réussir un test de CT avec **un malus de 10%** après avoir dit la zone qu'il comptait atteindre.
Un seul canon peut faire l'objet d'un tir visé excepté si la cible est presque immobile ou encrée dans un port. Dans ce cas, le chef canonnier à le temps de passer de l'un a l'autre pour les pointer sur la cible.

Echouage

Lorsqu'un navire s'échoue par accident sur un banc de sable ou sur une côte, les dommages occasionnés dépendent de sa taille et de sa vitesse.
Cette règle ne concerne pas les embarcations à fond plat (barque, Drakkar...) excepté dans les cas critiques (rochers et récifs). Les dommages seront en général de **l'ordre de 10%** de la valeur en Blessure de l'embarcation multiplié par le score en mouvement du navire.

Exemple : le El Albondigas est un navire ayant M : 6 ; R : 7 ; B : 110 dont on a coupé les amarres pendant la nuit, est retrouvé plus tard sur une des plages désertes de Sartosa. Il s'est déplacé au gré des courants et du vent (qui heureusement étaient calmes) à un Mouvement de 2. Il a subit 20% de dommages soit : 22 - 7 (Résistance) = 15 points de Blessure. Don Luis Tenorio rage de voir son navire endommagé et ne demande qu'une chose : pouvoir mettre la main sur les fautifs. C'est sûr, ils vont passer un sale quart d'heure...

En cas de tempête, ou de mer agitée, le navire subira **1D6 coups de force 5 par période**.
Les périodes pendant lesquelles le navire subira ces coups seront déterminées par le MJ.
Une tempête violente finira par détruire le navire échoué. Cette manoeuvre peut être faite volontairement dans un but précis (carénage, etc.).

Après avoir choisi le lieu (une plage par exemple), le capitaine ou le pilote possédant la compétence Manoeuvre Nautique devra pour cela réussir un test sous sa Dextérité et un second sous son Initiative. Une réussite aux deux tests signifie que le navire s'approche lentement de la côte, puis glisse sur le sable avant de s'immobiliser tranquillement. Un échec à l'un des tests et le navire subit une avarie et encaisse 1D6 coups de force 5. L'échec aux deux tests signifiant l'échec de la manoeuvre et des dommages équivalent à 10% de la valeur en Blessure de l'embarcation.

Le Coup Double

Dans une bataille navale impliquant deux navires contre un troisième, ce dernier doit choisir un adverse pour cible et un seul par Tour.
Une manoeuvre permet pourtant avec un quelques risques de palier l'infériorité du nombre de salves. Pour le Capitaine, cette manoeuvre consiste à placer son navire entre deux navires adverses (mais à distance raisonnable) avant de faire feu des deux bords au lieu d'un seul. Les amateurs apprécieront. Chaque bordée sera dirigée sur un navire différent ce qui rend l'attaque aussi deux fois plus difficile. Au lieu de prendre les deux navires adverses indépendamment le combat sera donc groupé. Les Malus également !

Les résultats des tests des deux capitaines alliés seront additionnés. Ainsi si les deux manoeuvres sont des Réussites Totales ou/et Partielles, le capitaine téméraire aura **un malus de 20%, 40% ou 60%** qui, en cas d'Echec Total de sa part, **se transformera en 30%, 50%, 70% ou 90%** ! Bien sûr, en cas d'Echec Total ou Partiel des capitaines alliés, les Malus sont également additionnés. Dans ce cas leurs chefs canonniers sont gênés par le navire allié qui se trouve alors dans leur axe de tir... Tout s'explique.

L'Abordage et l'Eperonnage

Cette règle consiste à résoudre l'un des conflit marin les plus spectaculaire. L'abordage est utilisé par les pirates et les corsaires et vise à s'emparer d'un navire et surtout de tout ce qu'il contient, plutôt que de le couler. Une galère possède comme particularité qu'elle peut accélérer **son Mouvement de 1 ou 2 points** pendant une durée de quelques Tours de Jeu et cela avec ou sans vent. Cela lui permet ainsi de rattraper un navire proche avant de l'aborder ou de l'éperonner. Ces techniques sont privilégiées dans la plupart des cas où un capitaine n'a pas de canonniers assez exercés à la mer et à la difficulté du pointage du canon dû aux mouvements du bâtiment.

L'abordage est précédé d'un feu nourri du pont ennemi (pistolets, arquebuses, bombes explosives...) alors que l'éperonnage qui le précède parfois peut détruire une grande partie du navire adverse dans la collision.

Certaines galères possèdent une proue renforcée de plaques de métal et dents d'acier qui leur permet de facilement perforer la coque des navires adverses. Les dommages provoqués **sont de 10% de la valeur en Blessure** de l'embarcation multiplié par le score en mouvement de l'éperonneur lors de la collision (moins la Résistance de l'éperonné). Le but est d'éperonner l'adversaire après avoir fondu sur lui le plus rapidement possible et ainsi l'immobiliser. Puis, c'est l'abordage. Un navire ne possédant pas de proue renforcée encaissera des dommages égales à ceux qu'il pourra infliger.

A partir du moment ou le navire assaillant est à portée de tir du défenseur, il peut à tout moment subir la canonnade (voir plus haut). Dans un duel, chaque navire reste à distance l'un de l'autre et manoeuvre pour se mettre dans la meilleure position possible pour tirer ses boulets. Ici, l'assaillant ne peut faire feu qu'avec des canons ou des couleuvrines (gros tromblons) placées à l'avant. Il peut tenter de manoeuvrer pour rendre sont navire plus difficile à pointer en réussissant deux tests. Le premier sous son Initiative et le second sous son Commandement.
En cas d'échec, il pourra subir non pas une seule mais plusieurs salves, à la discrétion du MJ.
En cas de réussite aux deux tests, il suffit que le défenseur échoue à l'un de ses deux tests pour que l'éperonnage/l'abordage réussisse.

Les manoeuvres du défenseur sont simplifiées. Il doit faire successivement deux tests. Le premier lui, sous sa Dextérité et le second sous son Commandement. Une réussite aux deux tests signifie l'échec de la manoeuvre adverse. Les autres résultats ont les effets suivants :

- **Echec au test sous la Dextérité.** La CT de chacun des chefs canonniers subit **un malus de 10%.**
- **Echec au test de Commandement.** La CT de chacun des chefs canonniers ADVERSES subit **un malus de 10%** lors de leur mise en joue.
- **Si les deux tests sont réussis**, les chefs canonniers ADVERSES subissent **un malus de 30%** lors de leur mise en joue ce tour de combat seulement. L'éperonnage ou l'abordage adverse est un échec et le défenseur peut faire feu tranquillement.
- Tout jet de 96-00 lors des tests est un échec total de la manoeuvre, donc de tous les tests, quelque soit le moment auquel ce résultat de dés apparaît !

Note : Même si un éperonnage est un échec à cause de bonnes ou de mauvaises manoeuvres, une nouvelle tentative peut être déclarée comme pour un abordage. Mais le navire devra prendre suffisamment d'élan pour cela et se faisant, s'exposer à nouveau aux tirs ennemis.



Sauter et Chuter... dans l'eau

A 20 mètres de haut, l'eau c'est pas de l'eau mais de la pierre.

Un milieu aquatique est sensé amortir un saut ou une chute (du haut d'un mât ou d'une falaise) si sa profondeur est suffisante et représente plus de 2 mètres. C'est pourquoi, pour un Saut dans l'eau, 2D6 supplémentaires sont lancés **EN PLUS** du D6 habituel, et leur résultat total soustrait au nombre de mètres de la hauteur.

On appliquera la règle habituelle pour une Chute en multipliant la distance de la chute par deux (Cf. : WJRF) avant de soustraire le résultat des D6. Un personnage possédant la compétence natation lance en plus 1D6 et ajoute encore 2D6 (ou plus) s'il possède la compétence *Plonger* (Cf. : Le Grimoire - Tome 7). Un mât de navire dépasse fréquemment les 20 mètres.
Les combats dans l'eau : Seuls les personnages possédant la compétence *Natation* peuvent se battre sous l'eau.
En milieu aquatique, toute créature non naturellement amphibie est sujette aux malus suivants : **CC-20%** ; **F-2** (min.1) ; **I-20%** (min.10).

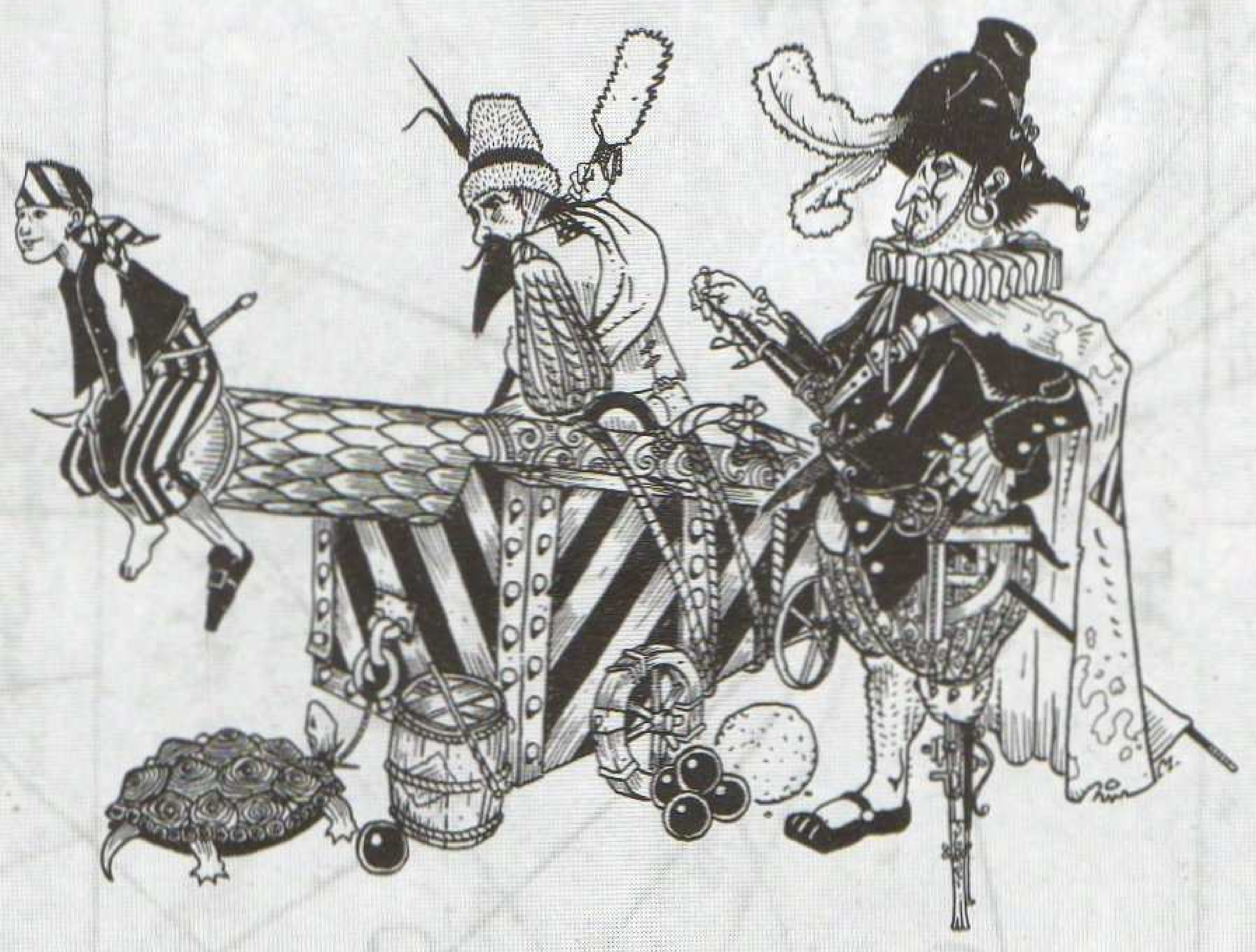
Les Faux Membres

De nombreux marins et pirates ont été amputés d'un ou plusieurs membres (Cf. : les Barbiers-Médecins). Un membre perdu est souvent remplacé par une prothèse de plus ou moins bonne qualité. Les prothèses en bois ont généralement une Résistance (Endurance) de 3 et un nombre de points de B égal à la taille du faux membre alors qu'elles ont une Résistance de 5 lorsqu'elles sont en métal. En combat, un faux membre remplace un vrai dans la table de localisation des coups. Il peut être également remplacé par un crochet (CC : -10% ; Dégâts : -1), une lame (I : +10% ; Dégâts : -2 ; Prd : -20%), voire même une arme plus sophistiquée comme certains pirates en sont équipés. Le seul point délicat dans cette règle est lorsque le membre n'est qu'en partie faux (une main au lieu d'un bras ou bien un pied mais pas une jambe entière). Là aussi, seul le MJ pourra décider si le coup frappe le personnage réellement ou non. Un combattant possédant la compétence *Coups Précis* (Cf. : WJRF page 50) pourra tenter d'éviter de toucher la prothèse de son adversaire pour le blesser réellement en touchant une partie vivante de son corps. Mais encore faut il que ce combattant connaisse l'existence du faux membre, qui peut être dissimulé sous un vêtement ou ressembler incroyablement à un vrai...

Exemple : le Capitaine Mustapha E-Qabir (Cf. : liste des capitaines membres du conseil) possède une jambe de bois (R : 3 ; B : 5).

Il s'agit de sa jambe droite. Lorsqu'un coup est porté sur cette jambe (lorsque le chiffre inversé est de 81 à 90), le personnage ne perd aucun point de B, mais c'est sa prothèse qui encaisse les dégâts. Lorsque le faux membre tombe à zéro points de Blessure, il se brise et peut entraîner la chute du personnage (Test de Risque). Dans certaines conditions, avoir de faux membres peut donner un avantage.

Si vous lisez l'anglais, je vous invite à consulter **Warpstone**, le fanzine anglais sur Warhammer FRP. Vous y trouverez un article complet sur les différentes prothèses existantes dans le monde de Warhammer, ce qui vous permettra de rééquiper facilement n'importe quel personnage, de la tête aux pieds...



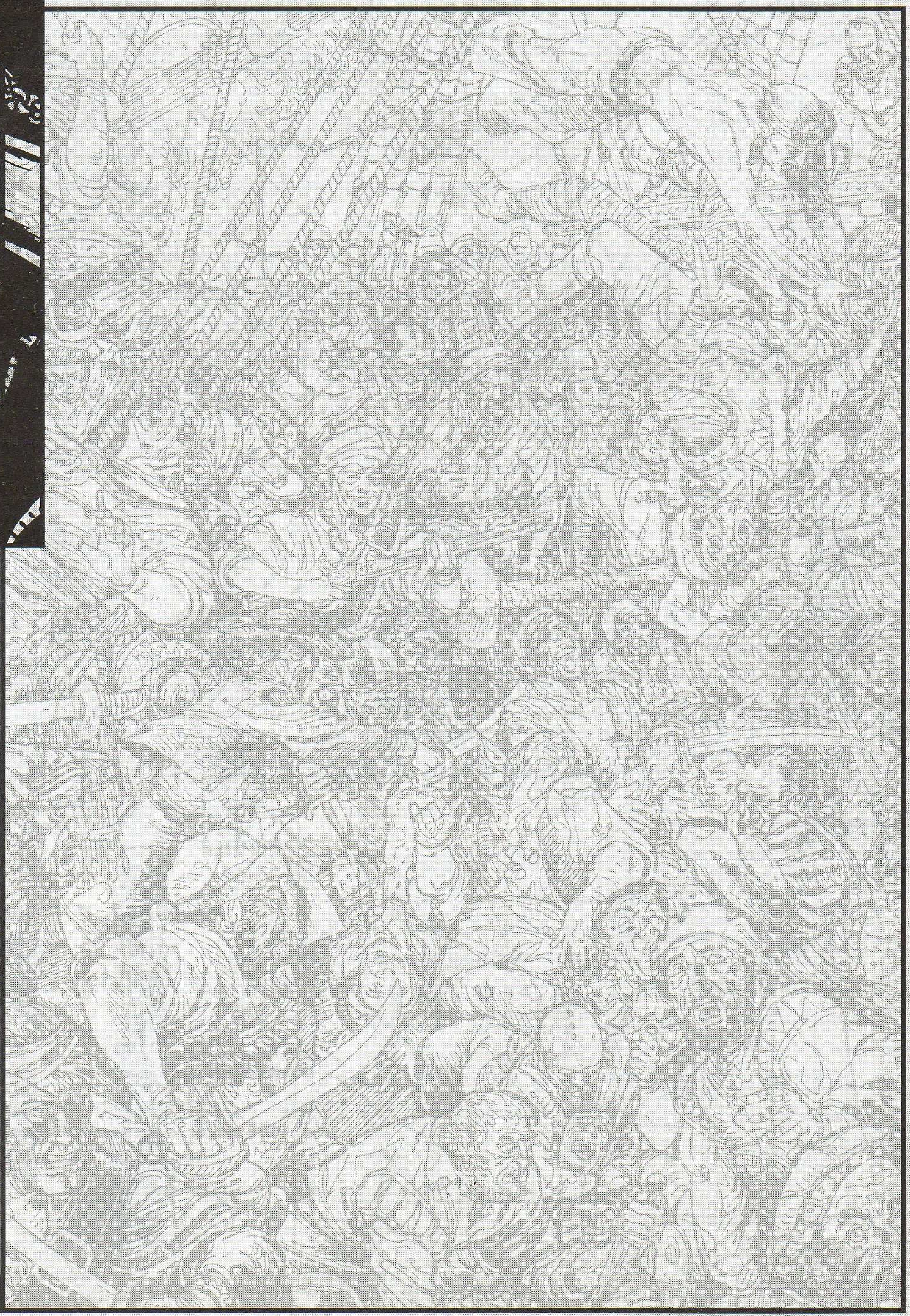
La Poudre en Barils et en Tonneaux

Un baril peut être projeté à main nues. Il est alors considéré comme un projectile improvisé. Un petit baril de poudre à canon contient en moyenne 20 charges de poudre (Val : 50 Doublons) et cause **1D6 points de dégât avec une Force de 4** (cibles inflammables : +2D4). Si la cible est une construction (un navire, une fortification...) elle encaissera en tout et pour tout, 1D4 coups. Toute personne se trouvant dans un rayon de 4 mètres de l'explosion subit ces dégâts. Un tonneau, plus gros, ne peut être lancé à bout de bras mais propulsé par uns catapulte. Un tonneau contenant 100 charges de poudre (Val : 250 Doublons) provoque une explosion bien plus terrible. Les impacts sont déterminés avec **une Force de 6** (cibles inflammables : +2D4) et toute personne se trouvant dans un rayon de 8 mètres est touchée. Si la cible est une construction, elle encaissera en tout et pour tout, 1D6 coups. Les barils ou tonneaux de poudre se trouvant dans le rayon d'effet de l'explosion, exploseront à leur tour dans 90% des cas, déclenchant une réaction en chaîne. La mèche peut être courte (1D3 Rounds) ou longue (4D6). Cette durée est connue au Round près si le personnage possède la compétence *Explosifs*, sinon ce sera la surprise du MJ... Une mèche (courte ou longue) peut être improvisée avec une traînée de poudre. Mais elle a **50% de chance** de s'éteindre trop tôt (10% si elle a été faite par un personnage ayant la compétence *Explosifs*). Et en aucun cas il sera possible de déterminer avec précision sa durée.



Le capitaine...

...et son équipage !!!



Les Maladies de la Mer et des Marins

Un personnage possédant la compétence *Pathologie* reconnaîtra les symptômes des maladies sur un test d'Int réussi.
En cas d'échec, il risque de se tromper dans les remèdes à utiliser (quand il y en a) ou évaluera mal les risques de contagion par exemple...
Lorsque l'équipage d'un navire souffre d'une maladie contagieuse, le capitaine doit hisser le pavillon jaune (la couleur de la maladie ainsi que celle du Dieu Nurgle) et rester à l'extérieur du port, loin des autres navires. Des drogues ou des potions sont amenées à bord par un barbier-médecin qui se protège des émanations nocives avec un foulard épais. Il ne monte pas à bord pour soigner les mourants mais transmet ses instructions par écrit. Attention pourtant car les barbier-médecins sont de piètres connaisseurs des maladies même si se sont des arracheurs de dents expérimentés. Bien souvent, ils ne connaissent pas les causes des maladies ou en imaginent certaines. Chaque matin, la barque légère d'un pilote amène les vivres indispensables à l'équipage.
Les matelots décédés sont aussitôt rendus à Manann (lancés par dessus bord). La plus grande partie des informations décrites ci-dessous doit rester secrète excepté si le MJ a parmi ses joueurs un personnage médecin compétent.

La Fièvre Jaune (Invalidante)

Cette maladie se déclare après 2D6 jours d'incubation et après un échec au test de contagion. Elle est transmise par des parasites qui pullulent sur le dos des rats qui sont eux-mêmes très nombreux sur les navires.
Elle se traduit après 1D10 jours par des tâches rouges sur le corps, des cernes jaunes sous les yeux, une fièvre violente et une fatigue accablante obligeant le malade à un repos forcé. Les symptômes de cette maladie ressemblent étrangement à la Variole Pourpre. Toute tentative d'Int pour la reconnaître est sujet à un malus de 10%.

En cas d'échec, la maladie sera diagnostiquée comme étant la Variole Pourpre. Bien que cette maladie ne soit pas, loin de là, aussi dangereuse, de nombreux malades sont abandonnés sans soins à cause d'un mauvais diagnostique et de la peur que la Variole Pourpre provoque chez ceux qui pourraient les approcher et les soigner. Correctement nourri et soigné, un malade guéri complètement en 1D6 semaines et ne laisse aucune trace.

La Grande Tremblote (Invalidante)

Un échec au test de contagion (-10% dans un lieu particulièrement hostile) entraîne le développement de la maladie après une période d'incubation de 2D6 jours. Cette maladie se déclare soudain par des tremblements et des nausées après une phase d'incubation de 2D6 jours.
Pendant 1D4 heures, le malade ressent un froid intense malgré les couvertures et les sources de chaleurs qui l'environnent (feu de bois, eau bouillante, rien ne le réchauffe...).
Sa température monte vite ensuite, et son visage devient écarlate. Il boit beaucoup. Au bout de 1D4 heures, la fièvre chute enfin. Epuisé et couvert de sueur, il éprouve une sensation de bien-être profond.
Cette crise se reproduit régulièrement tous les 1D3+1 jours sur une période de deux semaines. De nouvelles séries de crises apparaissent aléatoirement pendant les 2D3 années qui suivent, puis s'éteint d'elle-même si le sujet n'est pas réinfecté. Il existe une ongue qui repousse les insectes, et les moustiques qui seraient responsables de la transmission de cette maladie, dans les régions marécageuses (particulièrement en Lustrianie, les marais de Tilée et à Sartosa).

Cette maladie fait des ravages parmi les flibustiers et les hidalgos estaliens en Lustrianie. Ainsi, Juan Martinez Montanes, un explorateur estalien a ramené de nombreuses variété d'insectes et de lézards à Magritta en 2514. Il mourut deux ans plus tard peut être de la tremblote mais sûrement du poison que lui administra sa femme... Ses biens personnels furent brûlés et ses richesses répartis entre les différents membres de sa famille. Ainsi, son petit fils hérita de ses araignées velues, de ses lézards aux couleurs étranges mais aussi de cages contenant ses collections de petits d'insectes vivants. L'enfant ne sachant comment nourrir ces derniers, il les relâcha. Ces insectes aux mille couleurs et aux formes rigolotes s'envolèrent dans les rues de Magritta devant les parent émerveillés et des passants surpris. Affamés, ils attaquèrent leurs premières proies dès l'aube qui suivie.



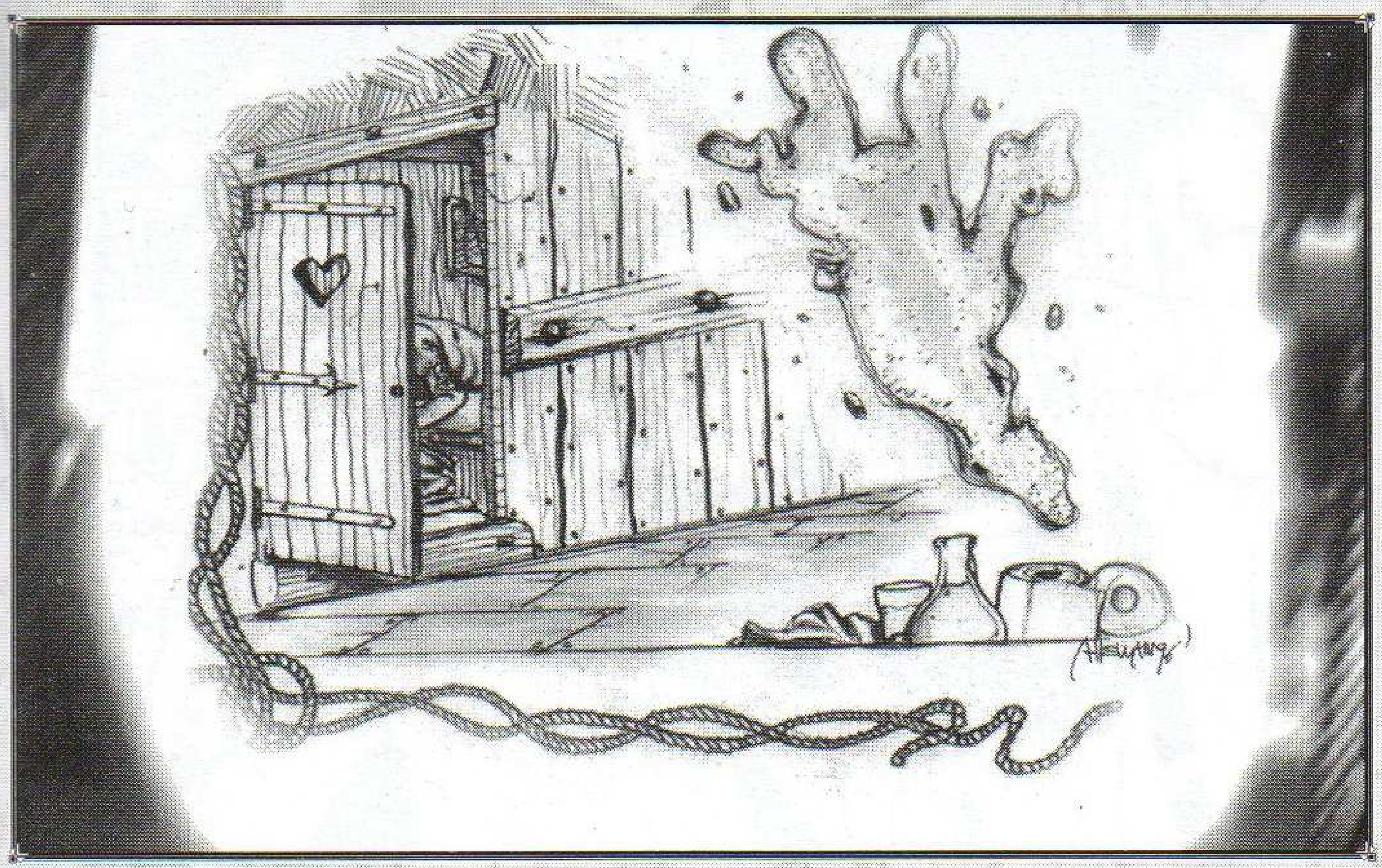
Depuis un an, alors que la plupart des espèces relâchées sont mortes, il semble que certains de ces insectes se soient adaptés à leur nouvel environnement, propageant lentement la maladie de la grande tremblote dans les quartiers pauvres et humides de Magritta. Pour les détruire définitivement il faudrait d'abord découvrir leur nid situé à l'écart dans un oratoire abandonné, dédié au dieu Taal, le Dieu de la Nature.

La Malédiction de Khaine (Mortelle)

Cette maladie a une période d'incubation indéterminée et est d'origine inconnue ou plutôt, divine et mystérieuse (donc au bon plaisir du MJ). Elle provoque de violentes douleurs dans le ventre du malade. Ces terribles douleurs sont semblables à de violents coups de poignards, l'arme de prédilection de Khaine. Certains adorateurs l'assimilent à une punition lorsque la victime est l'un des leurs ou à une vengeance lorsque cette dernière n'est pas un initié du dieu. Le malade crache du sang et à de violentes diarrhées pendant 2D3 semaines (Force, Endurance, Blessure : -1 par semaine).

Si un des scores du sujet tombe à zéro, il décède. Sinon, après la période terminée, il retrouve progressivement ses forces mais aura perdu définitivement 1 point de Force et 1 point d'Endurance. La maladie est traitée grâce à des plantes qui poussent sur les récifs et leur préparation est connues des seuls membres de la guilde des herboristes de Miragliano. Correctement traitée avant la fin de la période, le personnage ne perd définitivement qu'un point de Blessure.

Les malades frappés par ce mal souffrent de paranoïa. La légende voulant que s'ils meurent, leurs âmes rejoindront le Royaume de Khaine où ils souffriront de mille douleurs pendant l'éternité, certains demandent donc qu'on les tue avant que le dieu les emporte. C'est ce que fit le capitaine Esteban Alquezaro alors matelot mais en secret adorateur du dieu Khaine.



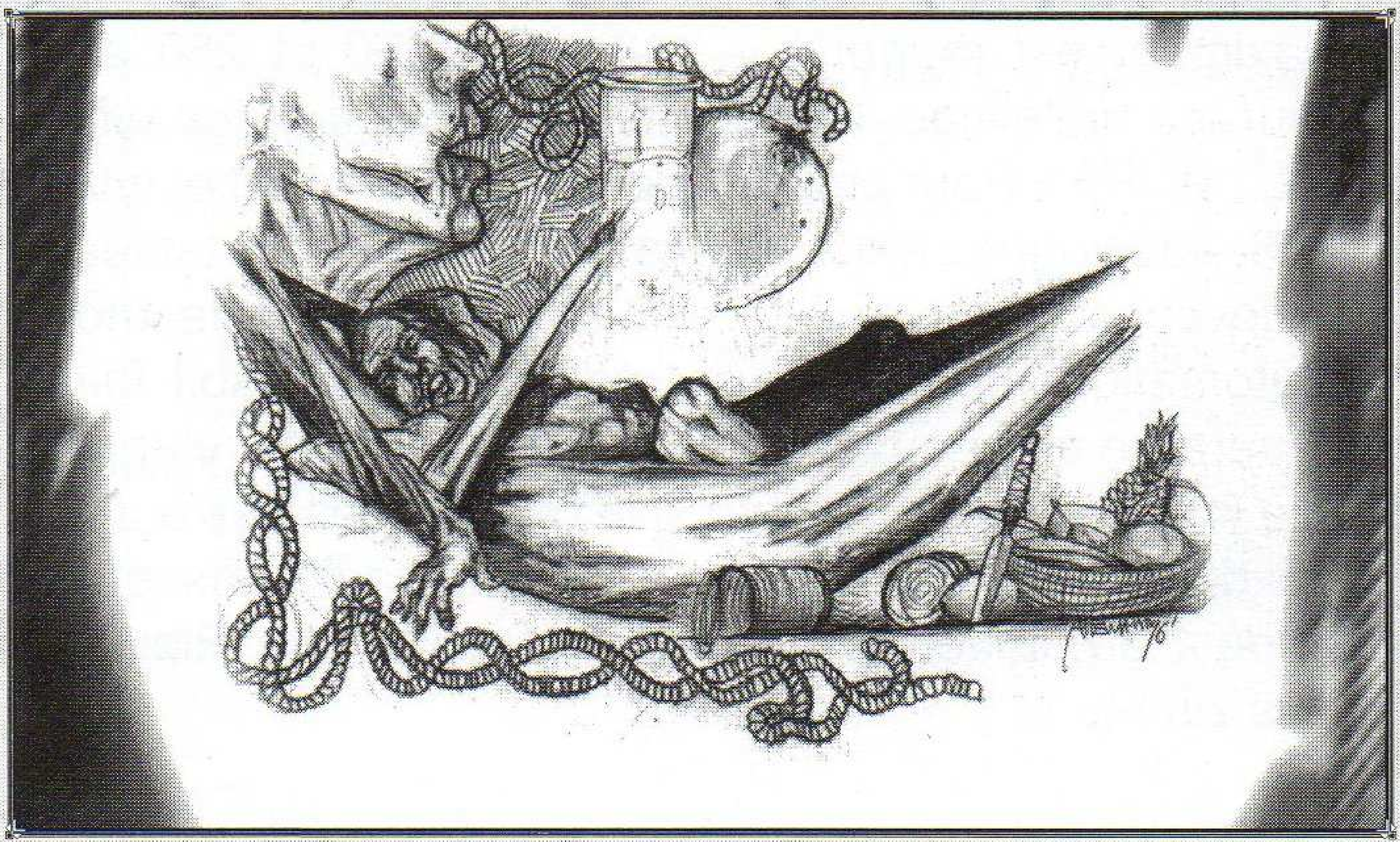
Il assassina son capitaine avec une dague de sacrifice consacrée au Seigneur du Meurtre, lui réservant ainsi une place de choix au milieu de ceux que Khaine torture et maltraite...

La Duveteuse (Invalidante)

Cette maladie n'a pas de période d'incubation à proprement parler et ne demande aucun test de contagion. Elle n'est pas contagieuse. Mais cela, seul un personnage possédant la compétence appropriée (*Pathologie*) pourra le déceler. Elle apparaît systématiquement chez tout sujet privé d'aliments frais (fruits, légumes...). C'est pourquoi, elle est assez répandue chez les marins et les explorateurs. Après une période de quelques mois sans aliments frais (1D3 mois suivant le personnage) les sujets ressentent des douleurs musculaires et articulaires. Des ulcérations et des hémorragies se multiplient, affaiblissant les sujets (F : -1 par mois).

Un duvet de poils noirs se développe rapidement sur le visage et le dos des mains, que les malades soient brun, roux ou blond. Le blanc des yeux du malade deviennent rouges et sont irrités. La lumière lui est très douloureuse.

Ce manque d'aliments frais entraîne le saignement des gencives et progressivement la chute des dents. Les symptômes disparaissent rapidement 1D6 jours après l'absorption de fruits ou des premiers légumes mais les dents perdues ne repoussent pas (Soc : -1D10% définitif).



Les apparences sont trompeuses. En Estalie, la Duveteuse n'est pas traitée comme une maladie mais comme une malédiction. Les patients sont soignés comme étant sujets à la lycanthropie. Pour l'Inquisition, un seul remède, le bûché. Un personnage ayant atteint le stade ultime de la maladie provoque la Peur chez toute créature de moins de 3 mètres à cause de son apparence.

Le Vieillissement des Personnages

Ce tableau peut être utilisé par un MJ désirant créer des PJ ou PNJ d'âge avancé. Il permet de pénaliser le profil d'un personnage atteint de vieillesse et de personnaliser ainsi les personnages joués ou rencontrés. L'ancien Franc-Archer à la vue déficiente et est sujet a des tremblements intempestifs, le Champion de Justice d'âge mûr souffre d'une insuffisance cardiaque, le vieil Illusionniste souffre de pertes de mémoire dans les moments les plus critiques, etc.

A partir de 51 ans, un humain peut développer des signes de sénescence (ou pénalités). Chaque 1D4 années qui suivront, il devra déterminer s'il développe ou non une pénalité due au vieillissement.

Les halfelings peuvent développer ces pénalités à partir de 71 ans, à 131 ans pour les nains et à 211 ans pour les elfes (Cf. : Tableau des compétences initiales, page 16 de WJRF).

Chez les elfes et les nains, on détermine la périodicité de l'apparition ou le développement des signes de sénescence avec 2D4. Le résultat du lancé peut être gardé secret par le MJ. La plupart des personnages pourront développer 1D6-2 Signes de Sénescence (minimum 0) à chaque période.

Ce système est le même que celui de tirage au sort des Traits Caractéristiques du supplément PERSONNAGE. A titre d'indication, dans le monde de Warhammer un humain vit que très exceptionnellement plus de 80 ans et cet âge maximum est rapporté à 140, 175, 200 et 250 ans pour les halfelings, les gnomes, les nains et les elfes (Cf. : WJRF). Pour chaque signe de sénescence, jetez 2D8, additionnez leurs résultats et consultez le tableau ci-dessous. Chaque jet peut soit provoquer la mort (automatiquement avec un résultat de 16), soit faire apparaître une nouvelle maladie soit enfin, développer une maladie déjà existante si le résultat des dés a déjà été donné.Dans ce dernier cas, la maladie passe du stade 1 au stade 2, puis 3 la fois suivante... Rien de plus simple !

1- Chaque stade de pénalité entraîne des modifications à apporter au profil du personnage. Les compétences indiquées sont également perdues définitivement. Toutes les compétences du livre de base ne figurent pas dans ce tableau, celles qui sont données sont de simples exemples. C'est au MJ, en définitive, de décider quelles compétences doivent être enlevées au personnage et adapter les pénalités à chaque cas.

2- Un personnage ayant atteint le stade ultime d'une maladie (exemple : le stade 5, Pourrissement de la peau) perd progressivement l'esprit. Il gagne automatiquement 1D3 points de Folie.

3- Un personnage âgé peut développer certaines compétences naturellement. Il a accès à ces compétences sans pour cela qu'elles figurent dans sa carrière ou qu'on lui apprenne. Il peut chacune les acquérir en dépensant 100 points d'expérience et en réussissant un test d'Intelligence. Il s'agit de : Histoire, Narration et Baratin.

4- Tous les modificateurs dus aux pénalités sont cumulables d'un stade à l'autre de la maladie. Si son score en Force ou en Endurance tombe à 0 ou en dessous, le personnage meurt de vieillesse dans son lit.

Le sortilège de nécromancie Vieillissement (Cf : Tome 13, Arcanes Magiques) accélère le vieillissement d'un être de 10 ans par Tour de jeu. A titre d'indication, on peut estimer à 7 le nombre moyen de pénalités pour un humain par tranche de 10 années.



2D8 Pénalités dues au vieillissement

2

1 Soulagement (soulage le vieillard d'une pénalité à la discrétion du MJ)
2 Longévité (le malade ne tire chaque nouvelle pénalité que toute les 2D4 années)
3 Guérison miraculeuse (guérit le vieillard de toutes les pénalités ayant atteint ou dépassé le rang 2)

3

1 Yeux globuleux (Soc -1D5%)
<u>Remarque</u> : *un elfe passe directement à l'étape suivante sans malus en Soc.*
2 Diminution de l'acuité visuelle (CT -2D10% ; Acuité visuelle ; Vision nocturne)
3 Perte de la vue (CT : 0% ; nombreuses compétences sont perdues)
4 Mort***

4

1 Dents usées (Soc -1D5%)
2 Pourrissement des dents (Soc -1D10% ; Séduction ; Charisme)
3 Chute des dents** (Soc -2D10%)
4 Mort***

5

1 Blanchiment total des cheveux
2 Chevelure dégarnie (Soc -1D5%)
3 Perte des cheveux (Soc -1D10%)
<u>Remarque</u> : *chez un halfeling, cette calvitie n'est QUE plantaire* (Soc :-20%).
4 Mort***

6

1 Affaiblissement musculaire* (F -1 ; I -10% ; Musculation ; Course à pied)
2 Atrophie musculaire (M -1 ; F -1 ; Force accrue ; Résistance accrue)
3 Perte musculaire (M -1 ; F -1 ; I -10%)
4 Mort***

7

1 Déficience auditive** (Ecoute -10% ; Acuité auditive)
2 Perte partielle de l'ouïe** (Ecoute -20%)
3 Surdité importante** (Ecoute -30%)
4 Surdité complète (Ecoute -40%)
5 Mort***

8

1 Pâlissement
<u>Remarque</u> : *Un nain passe directement à l'étape suivante.*
2 Irritation de la peau (Soc -1D5%)
3 Tâches ou verrues sur la peau (Soc -1D10% ; Séduction ; Charisme)
4 Peau fripée (Soc -2D10%)
5 Pourrissement de la peau (Soc -3D10%)
6 Mort***

9

1 Migraines (Cf. : page 86 de WJRF)
2 Déficiences intellectuelles (Int & FM -10% ; Méditation)
3 Oublis (Int & FM -20% ; Orientation ; Jeu)
4 Perte de mémoire et amnésie (Cf. : page 84 de WJRF ; Langue Etrangère ;)
5 Etat légumineux (Int -30% ; min.20% ; toutes les compétences intellectuelles)
6 Mort***

10

1 Voix raillante (Cd & Soc -1D5% ; Chant)
2 Voix sourde (Cd & Soc -1D10% ; Baratin ;Eloquence ; Ventriloquie)
3 Langage peu compréhensible (Cd & Soc -2D10% ; toutes les compétences faisant appel à la parole)
4 Perte de la parole (Soc : 0%)
5 Mort***

11

1 Douleurs osseuses* (CC -10% ; CT -10% ; I -10% ; Dex -10% ; Acrobatie ; Contortionnisme ; Danse)
2 Fragilisation des os (I -10% ; E -1)
3 Déformation osseuse (I -10% ; E -1 ; M -1 ; CC -20 et CT -20)
4 Mort***

12

1 Gain de poids (B +1 ; I -10%)
2 Obésité (Cf. : Boulimie page 84 de WJRF)
3 Insuffisance cardiaque (Cl -20%)
<u>Remarque</u> : *Tout échec à un test de Peur ou de Terreur provoque la mort.*
4 Mort***

13

1 Perte de poids (B -1 ; I +10%)
2 Etat morbide (Cf. : Anorexie page 84 de WJRF ; Immunité aux poisons)
3 Perte des défenses immunitaires (E -2 ; Immunité aux maladies)
4 Mort***

14

1 Raidissement des articulations* (M -1 ; I -10% ; Dex -20%; Chirurgie ; Confection ; Escamotage)
2 Paralysie des membres inférieurs** (M : 0 ; Course à pied ; Fuite)
3 Paralysie totale** (CC, CT, I et Dex : 0% ; nombreuses compétences sont perdues)
4 Mort***

15

1 Tremblements (Cf. : Tremblote page 87 de WJRF ; Adresse au tir)
2 Fatigue prononcée (M et F : -1 ; I -10% ; Force accrue ; Résistance accrue)
3 Mort***

16 MORT***

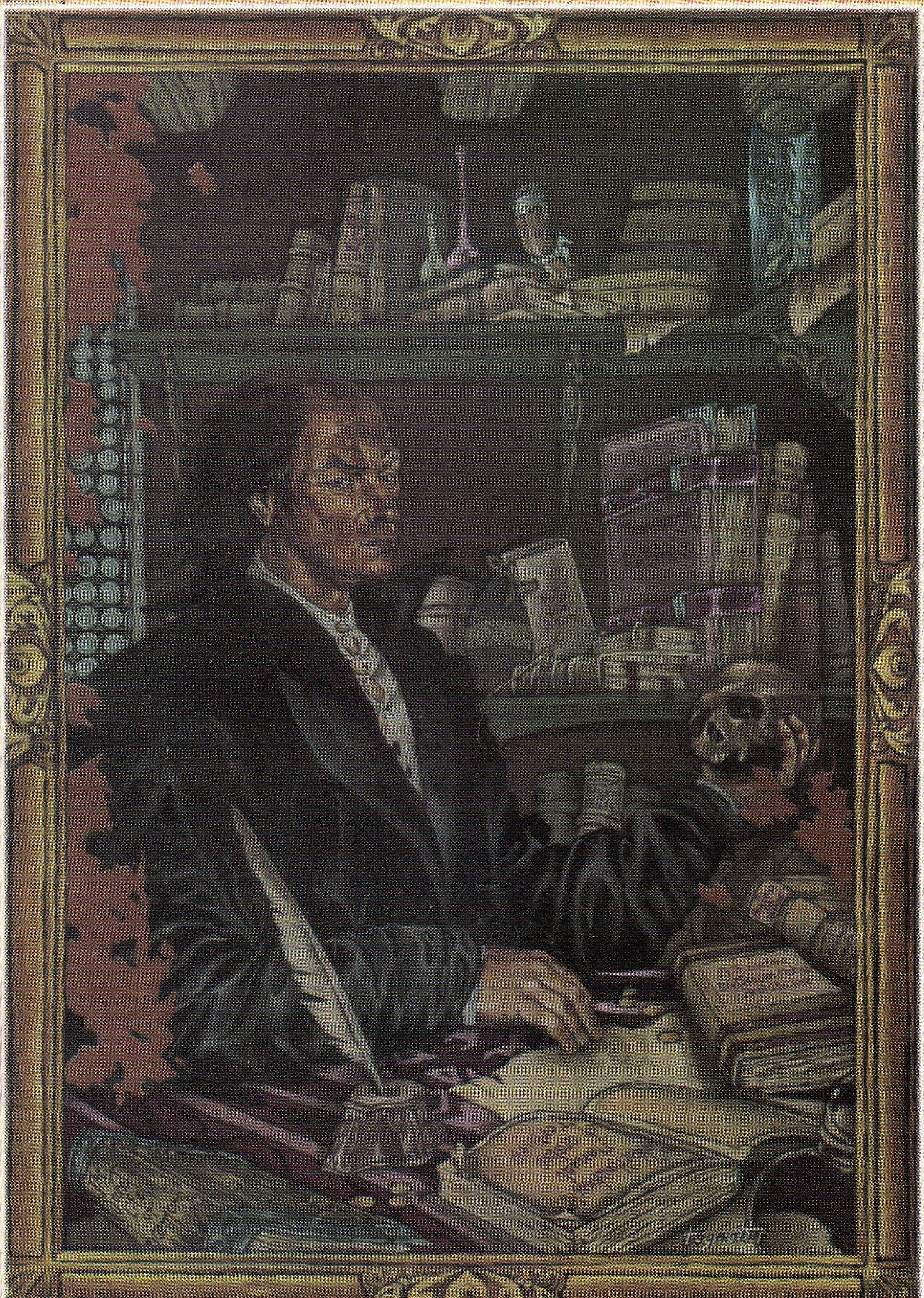
** La science balbutiante de Warhammer a créée des potions et des drogues pour soulager les malades des symptômes de ces maladies (exemple : les Préparations, page 140 du livre de base).*

*** Des artisans ont pallié les infirmités liées à ces maladies en créant le cornet auditif (Ecoute 20%), les lorgnons (CT et Dex +10%), le dentier (Soc : +1D5%), les béquilles (M : 2), le fauteuil roulant (M : 1).*

**** Dans ce cas, seul un nécromant peut vous venir en aide.*

Sartosa

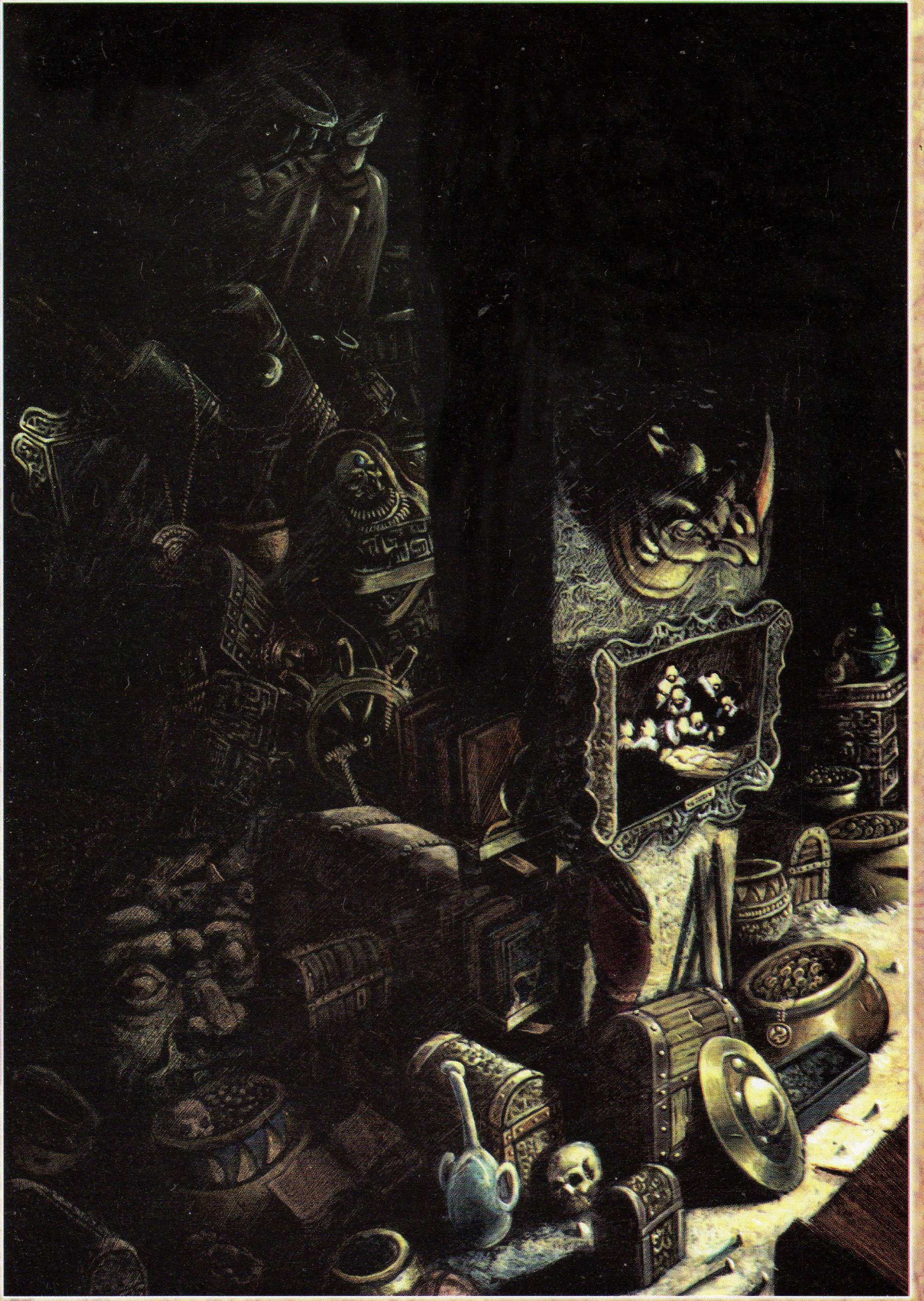
Fin de la seconde partie...



by Tognotti



by Tognotti



by Swal


SARTOSA
Détroit des Pirates
Forteresse du
Roi des Pirates
Sartosa
Roba
Lac volcanique
Collines Osso
Ossomunte
Senelite
Caprio
Petit Plateau
Caragio
Forteresse naine
Grotte des Damnés
Sables du Crâne
Ragil
Grand Plateau
Vercuso
Vermunte
Beffardo
Château de la
Dent du Dragon